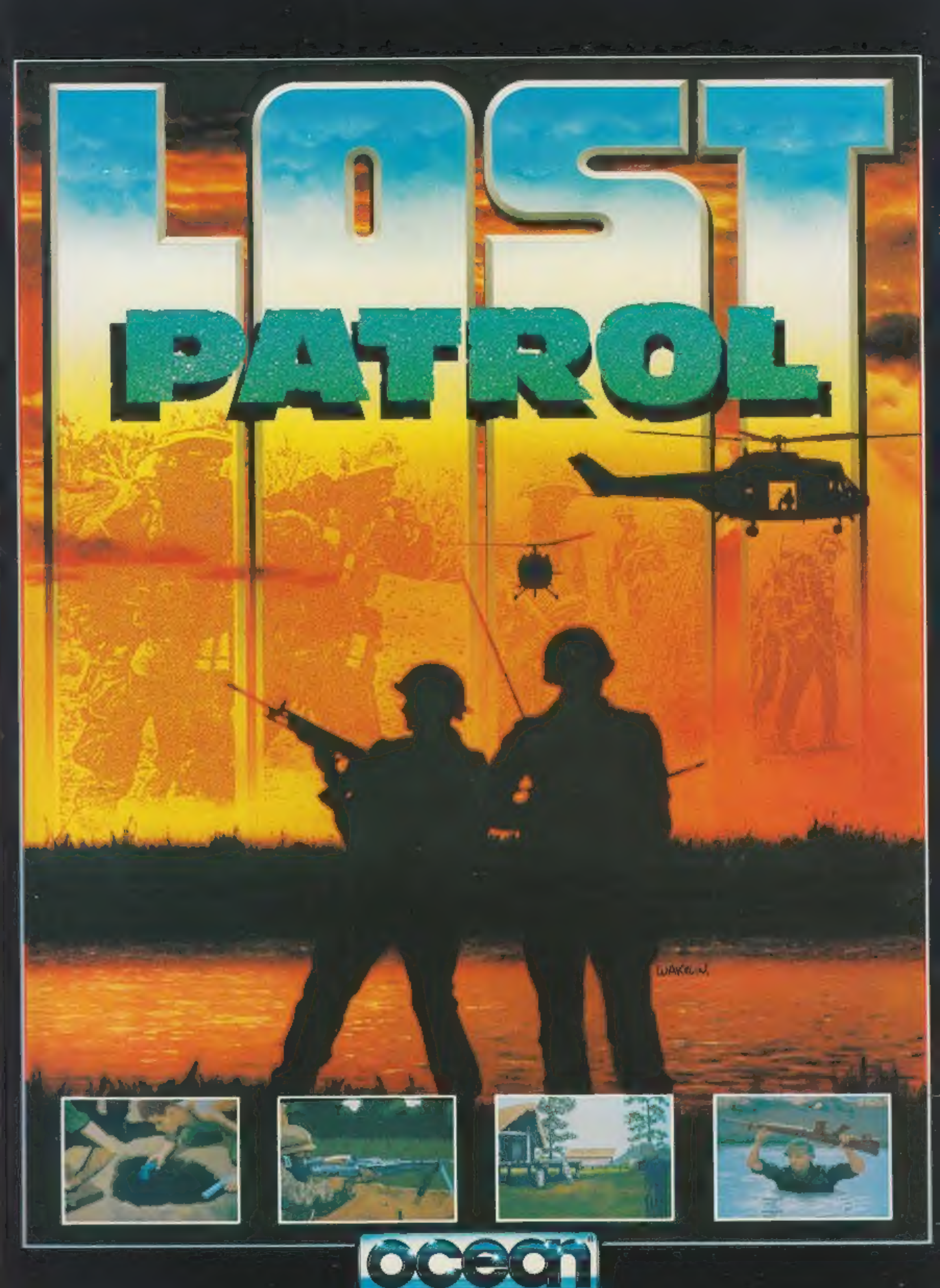

9/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-
POWER PLAY
SPIELAUTOMAT FREI HAUS
GRADIUS III: GEWINNT DAS ARCADE-ORIGINAL
TRAUMHAFT
FEINES FANTASY-ADVENTURE: WONDERLAND
EXKLUSIV
• FLOOD • MASTER BLAZER
• POWERMONGER


LOST
PATROL
WAKELIN
ocean

Sommerfrische

Während Ihr Euch am Strand aalt und eine neue Schicht Sonnenöl appliziert, wischen sich die *POWER-PLAY*-Redakteure den Schweiß von der Stirn. Die Hitze stammt weniger aus direkter Sonnenbestrahlung, sondern mehr von der frisch eingebrochenen Hitzewelle, die nicht einmal vor dem tiefen Keller Halt macht. Der Satz "Über einem Artikel brüten" hat eine völlig neue Bedeutung erlangt...

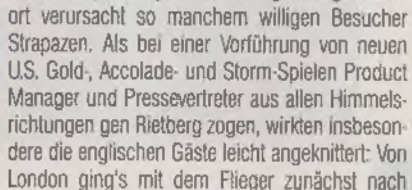
Gruppenfoto mit der Redaktion: Noch wird gelächelt...



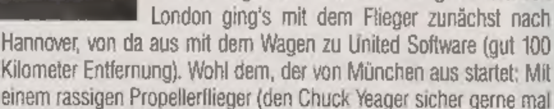
Ein Tritt, ein Schlag: Die Budokaner stürmen die Redaktion.

Heiß ging's auch Mitte des Monats in der *POWER-PLAY*-Redaktion zu. Es wurde geworfen, getreten und gehebelt, daß es eine wahre Freude war. Grund für diesen sportlichen Wettkampf war die Vorausscheidungsrunde des Budokan-Wettbewerbs. Drei Bewerber traten an, um sich gemäß der Regeln zu messen. Neben dem schweißtreibenden Joystick-Geknirsche gab's Zeit für ein Gruppenfoto mit der Redaktionsmannschaft.

Wo ist Rietberg? Dort, wo Westfalen am westfaligsten ist, glückliche Pferde auf saftigen Wiesen weiden und United Software (Ex-Ariolasoft) seine Zelte aufgeschlagen hat. Der eigenwillige Standort verursacht so manchem willigen Besucher Strapazen. Als bei einer Vorführung von neuen U.S. Gold-, Accolade- und Storm-Spielen Product Manager und Pressevertreter aus allen Himmelsrichtungen gen Rietberg zogen, wirkten insbesondere die englischen Gäste leicht angeknittert: Von London ging's mit dem Flieger zunächst nach Hannover, von da aus mit dem Wagen zu United Software (gut 100 Kilometer Entfernung). Wohl dem, der von München aus startet: Mit einem rassigen Propellerflieger (den Chuck Yeager sicher gerne mal ausprobieren würde) geht's zum trauten Flughafen Paderborn, der Rietberg um einiges näher ist als Hannover. Die Ausbeute des Besuchs reichert den Aktuell-Teil dieser Ausgabe an.



Wo in aller Welt ist Rietberg?



Hier steht ein Grund, keine Artikel zu schreiben...

Währenddessen organisierte Action-Freak Martin einen kompletten Arcade-Spielautomaten für die Redaktion. Das Gerät wurde schon beim ersten Test stark beansprucht, als die "Parodius"-Platine in der Redaktion eintraf. Die Arbeit ruhte ein paar Tage; Genaueres über die Veräppelung des Klassikers "Nemesis" lest Ihr auf Seite 130.

Bis zur nächsten Ausgabe

Euer Power-Play-Team



30 Neue Perspektiven im Golfsport: "PGA-Tour Golf"

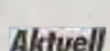


24 Spezialfahrzeuge der neuen Sportart 3037: Rotofoils in "Masterblazer"

9

Unter der Lupe

Computerspiele-Tests



Aktuell

Story

Rubriken



130 Eisenhart und nahkampfgestählt: Die Anti-Terror-Einheit in "Thunderfox"

96 Neue Instruktionen bei "Thunderstrike"

Kurztests

Videospiele-Tests

Kurztests Videospiele

Automatenspiele-Tests

Power-Tips

Titelthemen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Anatol Locker al

Heinrich Lenhardt hl

Michael Hengst mh

Martin Gaksch mg

Henrik Fisch hf

Volker Weitz vw

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.

2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

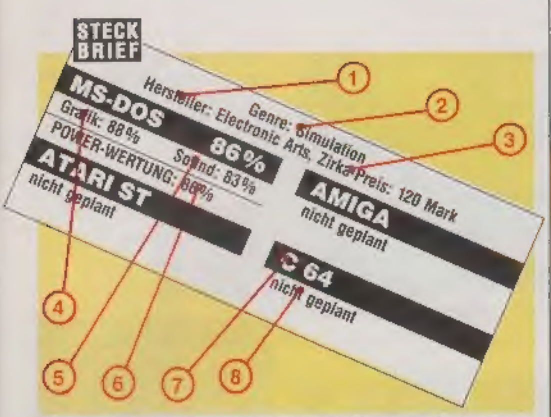
4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.

5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Piepser.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der POWER-WERTUNG für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-



Oben ist ein Muster des *POWER PLAY*-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet Ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *hl/al/mg*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch

"Thunderforce III" (Mega-Drive), "Superstar Soldier" (PC-Engine), Klax (alle Systeme)

...Michael Hengst

"Flood" (Atari ST), "Thunderforce III" (Mega Drive), "Shanghai II" (PC-Engine)

...Heinrich Lenhardt

"PGA Tour Golf (MS-DOS), "Secret of the Silver Blades" (MS-DOS), "Tennis" (Game Boy)

...Anatol Locker

"Puzznic" (PC-Engine), "Damokles" (Atari ST), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

...Volker Weitz

"Golf" (Game Boy), "Champions of Krynn" (MS-DOS), "Imperium" (Amiga)





Links seht Ihr den Stabhochsprung aus "Summer Games", rechts einen Schnappschuß von "Super Monaco Grand Prix" (Sega)

Modul-Mehrkampf

Sega versorgt die Master-System-Besitzer in letzter Zeit auffallend oft mit sportlichen Modul-Neuheiten. Nach "World Games" und "California Games" ist der Ur-Vater von Epyx' "Games"-Serie angekündigt. "Summer Games" bietet fünf Disziplinen: Stabhochsprung, 100-Meter-Lauf, Schwimmen, Turmspringen und Gymnastik. Wem diese Sportarten zu lasch sind, der darf sich am Steuer eines Formel-1-Wagens versuchen. "Super Monaco Grand Prix" unterscheidet sich allerdings etwas vom Automaten-Vorbild. Dank Reifen-, Motor- und Getriebeauswahl vor dem Start kommt eine taktische Note ins Rennen. Außerdem dürfen zwei Spieler auf geteilten Bildschirmen gleichzeitig antreten. Beide Module kosten um die 90 Mark und sollen im Oktober erscheinen. *mg*



Viel PS, überdimensionale Reifen: die "Bigfoots" unterwegs (Nintendo)

Kino & Kommerz

Gegen Ende des Jahres veröffentlicht Acclaim zwei heißersehnte Module für das Nintendo Entertainment System. "Total Recall" basiert auf dem gleichnamigen Science-fiction-Thriller mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle, der gerade für neue Umsatzrekorde an den Kinokassen sorgt. In Deutschland läuft er unter dem Titel "Die totale Erinnerung". Das Spiel ist, ebenso wie das Vorbild, ziemlich actionlastig. Das Arnold-Sprite muß sich gegen allerlei finstere Typen auf unterschiedliche Arten zur Wehr setzen.



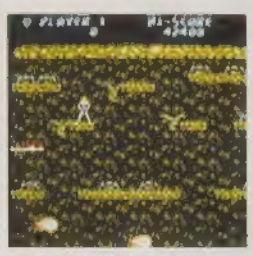
Das Arnold-Sprite im Zwiegespräch mit einem Fußgänger (Nintendo)

Weniger schlagkräftig, dafür um so staubiger verrichten die "Bigfoots" ihren Dienst. Die in Amerika sehr beliebten, mit riesigen Reifen aufgemotzten Klein-Trucks, liefern sich heiße Wettrennen. Hindernisse werden schlichtweg überrollt — wozu hat man schließlich die überdimensionalen Reifen. Beide Module werden unter 100 Mark kosten und wahrscheinlich im November in Deutschland erscheinen. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Stürmische Spiele

Über die kommenden Spiele der neuen Softwarefirma Storm, zu der das "Silkworm"-erprobte Programmierteam Random Access gehört, haben wir Euch bereits in Ausgabe 7/90 erstmals informiert. Hier ein paar ergänzende Details: Die Automaten-Umsetzung "Saint Dragon" soll im September für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. Wir konnten die Amiga- und C 64-Versionen schon einmal anspielen, beide sehen sehr erfreulich aus. Das vertikal scrollende Ballerspiel "Swiv" erscheint im Oktober für die gleichen Computer. Trotz verblüffender Ähnlichkeiten handelt es sich hier nicht um den offiziellen Nachfolger zu Silkworm. Das sollte der beinharten Action (zwei Spieler gleichzeitig, viele Extras) aber keinen Abbruch tun. Das putzige Plattformspiel Rodland sowie das Autorennen "Big Run" sollen Anfang 1991 für Amiga, ST und C 64 herauskommen. Bei Big Run fahrt Ihr bei sechs Etappen auf den Spuren der berühmt-berüchtigten Rallye Paris—Dakar. Den Deutschland-Vertrieb der Storm-Spiele übernimmt übrigens United Software. *hl*

Mythen-Hüpfer



Das neueste Werk von Steve "Goldrunner" Bak: Yolanda (ST)

Ein neues Plattformspiel für Amiga und Atari ST wird von Millenium angekündigt. In "Yolanda", dem offiziellen Nachfolger des C-64-Klassikers "Hercules", gilt es, die Taten des griechischen Helden zu vollenden. Yolanda, die Tochter des Herkules, ist von der Todesgöttin Hera verflucht worden. Nur wenn sie zwölf schwierige Aufgaben erfüllt, an denen schon ihr Vater zu knabbern hatte, kann sie ihre Freiheit zurückerlangen. Über 50 Level wollen in "Yolanda" bezwungen werden, das übrigens von Steve Bak programmiert wird. *vw*

Titus-Trends

Es nimmt kein Ende: Titus' 3D-Actionspiele-Serie, die mit "Crazy Cars" begann, wird mit "Fire & Forget II" erneut fortgesetzt. 15 Musikstücke, 60 Gegner und Bonus-Level sollen das spielerisch ziemlich angestaubte Action-Spektakel aufmotzen. Außerdem hat sich Titus den Vertrieb von Disney Software gesichert. Im Oktober soll das Arcade-Adventure "Dick Tracy" (der Kinofilm startet in absehbarer Zeit mit Madonna in der Hauptrolle), im November das Action-Adventure "Duck Tales" und im Februar '91 schließlich das 3D-Actionspiel "Arachnophobia" erscheinen. *mg*

WIR LIEFERN DEN SCHAUPLATZ DES VERBRECHENS, SIE MÜSSEN DEN MORD LÖSEN!!

MURDER!

19TH JUNE 1941



'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Barrington, W. Sussex.

It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey Broom-Hall, actress & widower of the famous film ...cer Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is ques...ing Mr Larry Glover, th... prominent political fi...g... & Dr Victor Jones: N... Scotland Yard have y... reach the scene of the c..., but they are esti...m...d to arrive at approx. 1... – 2 hours after the cr... was discovered.



DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...!

Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'.

He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."

Investigations continue.



THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

U.S. GOLD
Purveyors of
Fine Quality &
Original Software

- Fast 3 Millionen einzigartige Morde liefern unbeschränkte Spielmöglichkeiten
- Rote Heringe liegen an jeder Straßenecke, um Sie von der Spur abzubringen
- Vollständige Zeiger-Kontrolle
- 4 Schwierigkeitsstufen – von Neuling bis zum Superschnüffler
- Über 20 mögliche Mordwaffen
- Möglichkeit, Fingerabdrücke zu nehmen und zu identifizieren
- Das Notizbuch des Schnüfflers hilft Ihnen automatisch bei der Entscheidungsfindung

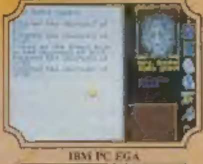
CBM 64/128



Atari ST

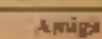






IBM PC EGA





Amiga



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

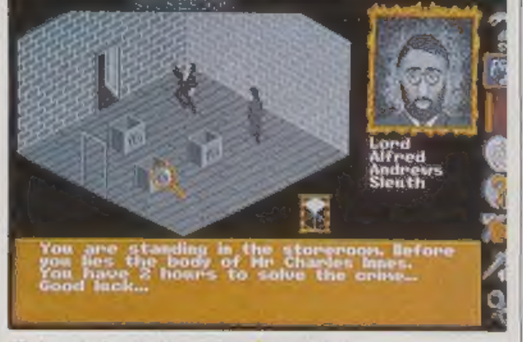
CBM 64/128 Diskette ● Atari ST ● Amiga
MS/PC – DOS Kompatibel



Große Flieger, viel Bumm-Bumm: U.N. Squadron beschert dem Feuerknopf Schwerstarbeit (Arcade)

Squadron-Invasion

Die Bande zwischen Softwarehaus U.S. Gold und Automatenhersteller Capcom erweist sich als fruchtbar: Kaum ist der etwas zähe "Black Tiger" verdaut, naht mit "U.N. Squadron" schon die nächste Umsetzung eines Capcom-Spielhallentitels. Die Hintergrundgeschichte dieses horizontal scrollenden Flugzeug-Ballerspiels nimmt Rücksicht auf die neue, verbesserte weltpolitische Lage: Ein Krieg droht nicht zwischen den Supermächten, sondern im Mittleren Osten. Skrupellose Waffenhändler schüren als umsatzfördernde Maßnahme die Streitigkeiten zwischen Ländern, deren Verhältnis zueinander nicht über die Güteklasse "spinnefeind" hinauskommt. Doch wie gut, daß es das U.N. Squadron gibt, eine Organisation, die sich die Erhaltung des Weltfriedens zum Ziel gesetzt hat. Kurioserweise besteht der einzige Weg, dies zu schaffen, darin, in diversen Levels jede Menge gegnerische Flieger und Panzer abzuschießen sowie fleißig Extras aufzusammeln, um die Feuerkraft zu stärken. Zwei Spieler können gleichzeitig in die Lüfte gehen: das "friedliche Kriegsspiel" soll demnächst für Amiga, ST und C 64 erscheinen. *hl*



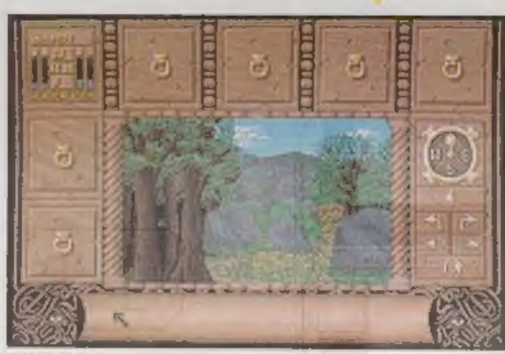
Mördersuche in stilechtem Schwarzweiß (Amiga)

Tatort Computer

Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Eine Tür knarrte. Plötzlich fiel ein Schuß... Das nette Intro von U.S. Golds "Murder" (inklusive digitalisiertem Opferschrei, sehr beeindruckend) macht gleich klar, wo's im Spiel langgeht. Das Krimi-Adventure ist fast fertig und dürfte in der nächsten Ausgabe testreif sein. Die aktuelle Version, die wir begutachten konnten, enthüllt ein paar ungewöhnliche Ansätze. Jedes Spiel beginnt mit einem anderen Fall: Durch die zufällige Kombination von vier Schwierigkeitsgraden, Tatort, Täter, Opfer, Mordwaffe und Motiv gibt es bis zu 3,5 Millionen Spielvarianten (wer die alle durchzockt, bekommt einen Orden). Ihr steuert einen Detektiv durch die Räume eines Hauses, in dem neben der Leiche noch allerlei andere Charaktere herumwuseln und Gegenstände herumliegen, die man auf Fingerabdrücke hin untersuchen kann. Durch das Zusammenklicken von Satzteilen stellt man listige Fragen ("Was wissen Sie über den Butler im Zusammenhang mit dem Revolver im Keller?"); die Antworten werden auf Wunsch in ein elektronisches Notizbuch eingetragen. Die Atmosphäre kommt Krimi-Klassikern à la Agatha Christie recht nahe. Murder erscheint im September für Amiga, Atari ST, C 64 (nur Diskette) sowie MS-DOS-PCs. *hl*

Schicksalsschlag

Frohe Kunde für alle Helden und Zauberer. Das Hannoveraner Software-Haus Reline kündigt die Veröffentlichung eines neuen Rollenspiels an. "Gates of Dawn — Fate" ist, nach erster Sichtung, recht komplex und umfangreich. Insgesamt muß man zehn Städte und zwölf mehrstöckige Dungeons erforschen. Realitätsnähe wird dabei groß geschrieben. Mehr als 600 verschiedene Gegner sind zu bekämpfen — oder durch eifrige Konversation von den ehrlichen Absichten der Abenteurer zu überzeugen. Die Helden befahren mit Schiffen die Meere oder können eine geheimnisvolle Untergrundbahn besteigen. Amiga- und Atari ST-Besitzer sollten ein Auge auf dieses vielversprechende Spiel werfen, das im Herbst erscheinen wird. *vw*


Rollenspielboom ohne Ende: diesmal mit Reline's "Fate"


Der Traumwagen in Digi-Pracht (Amiga)

Einkaufsbummel

In Gütersloh hat seit kurzem ein neuartiges 'Einkaufszentrum' eröffnet. Auf riesigen 400 qm findet der Spiele-Freund alles, was das Herz begehrt. Das Laden-Lokal von Korona Soft bietet neben einer riesigen Auswahl an Computerspielen für alle populären Systeme genauso sämtliche Videospiel-Systeme inklusive Software an. Das Beste dabei: alles und jedes kann angetestet werden. Das geräumig und lauschig eingerichtete Geschäft lädt dazu an spielbereiten Computern und Videospielen ein. Den beliebten Spruch "Wir können das Programm leider nicht vorführen. Die Packung darf nicht geöffnet werden" soll man hier nicht hören. Außerdem gibt's jede Menge Telefone und aktuelle CDs zu kaufen. Wer zufällig mal in Gütersloh ist, sollte auf einen Sprung bei Korona Soft vorbeischauen. *mg*

Fatale Erbschaft

Mit 'Fatal Heritage' kündigt die neue deutsche Firma Delta-Konzept ein vielversprechendes Adventure für den Amiga an. Der Erbonkel vermacht Euch eine tropische Plantage, auf der zu allem Überfluß ein sagenhafter Goldschatz versteckt sein soll. Leider kommt das wertvolle Testament abhanden. Ihr macht Euch auf die weltweite Suche nach dem heißersehnten Papier. Leider hat ein südamerikanisches Gangsterkartell die gleiche Absicht. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt. Im komplett mit der Maus gesteuerten Abenteuer löst Ihr knifflige Rätsel, macht Ihr "Multiple-Choice"-Konversation, legt Euch in Action-Sequenzen mit harten Mafia-Killern an und sammelt fleißig Gegenstände. Fatal Heritage bietet über 10 MByte Grafik, wobei alles aus der Spieler-Perspektive dargestellt wird. *vw*


Einkaufs-Idylle: große Auswahl, viel Platz





Die Aufmachung erinnert an eine Simulation, doch bei "Operation Harrier" dominiert die Action (ST)

Harrier-Halali

U. S. Gold wird im Frühherbst ein Actionspiel mit einer Prise Flieger-Simulation veröffentlichen. Bei "Operation Harrier" steuert Ihr den gleichnamigen Senkrechtstarter in einer Vielzahl von Missionen im Einsatz gegen böse Feinde.

Erst bekommt man von einem knarzigen Vorgesetzten den Auftrag erklärt, dann geht's ab in die Luft. Die Grafik, bei der Ihr das Spielfeld von oben seht, wird um den Harrier "herumgescrollt" und erinnert nicht umsonst an das Actionspiel "Rotox". Beide Titel stammen vom gleichen Programmierer. *hl*

Atom-Union

Das deutsche Software-Haus Blue Byte mischt demnächst im Denkspiel-Genre kräftig mit. Ihr Beitrag mit dem Arbeitstitel "Atomino" hat trotz Namensverwandtschaft nicht viel mit Thalion's "Atomix" gemeinsam. In diesem Spiel, das für alle populären Systeme im Herbst erscheinen soll, müßt Ihr verschiedenwertige Atome so geschickt anordnen, daß kein Elektron mehr frei ist. Beim ersten Testspielen entpuppte sich das relativ innovative Spielprinzip als ziemlich fesselnd und sticht aus der Masse der Denkspiel-Neuheiten klar heraus. *mg*



An "Atomino" dürften selbst Chemie-Laien Gefallen finden (C 64)

Elfen helfen

Von der englischen Software-Firma Hewson kommt in diesen Tagen ein neues Action-Adventure für den C 64 auf den Markt. In "Deliverance", der Fortsetzung von "Stormlord", muß man liebliche Elfen aus den Händen der bösen Königin befreien. Die Reise führt durch Höhlen, tiefe Bergwerke und geheimnisvolle Wälder. Wieder muß der Stormlord gegen Bogenschützen und Zombies antreten. Am Ende winkt sogar eine Audienz beim heiligen Petrus. Damit das Spiel nicht zu religiös wird, hat der "windige" Lord vorher ausgiebig Gelegenheit, eine Menge Monster in die Hölle zu schicken. *vw*



Stormlord kämpft weiter: diesmal in "Deliverance" (C 64)

Magische Fliege

In Electronic Arts taktisch angehauchtem 3D-Actionspiel "Magic Fly" schlüpft Ihr in die Rolle eines Piloten der "Magic Fly Squadron", einer interstellaren Polizeitruppe. Eure Aufgabe ist die Verfolgung und Vernichtung einer außerirdischen Verbrecherorganisation. Hinter den Kontrollen eines rasend schnellen Gleiters fliegt Ihr durch ein unterirdisches, in 3D-Grafik dargestelltes Tunnelsystem und legt Euch mit über 30 verschiedenen Alien-Raumschiffen an. Natürlich könnt Ihr Euren Gleiter mit Extrawaffen aufrüsten. *vw*





Gleich hab' ich Dich im Fadenkreuz: flotte 3D-Grafik bei Electronic Arts "Magic Fly"

Self-Control

Die englische Programmierertruppe Core Design (bekannt durch "Rick Dangerous" und "Switchblade") hat sich selbständig gemacht. Passend zur "Unabhängigkeitserklärung" erscheinen die beiden ersten Core-Spiele unter dem eigenen Label.

Den Anfang macht das Science-fiction-Rollenspiel "Corporation", das wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen. Außerdem stellt Core das Action-Spektakel "Torvak - The Warrior" vor.

Das Szenario erinnert etwas an "Rastan Saga" oder "Legendary Axe", wurde allerdings mit Extras gewürzt. Ob



Ein eleganter Schwert-Schwung und schon ist der Weg frei (Amiga)



Eure Kommandozentrale bei dem SF-Rollenspiel "Corporation" von Core Design (Amiga)

M[illegible] S[illegible]e taxi oder S[illegible] den fünf Leveln [illegible] von Hilfe gut gebrauchen, denn Anzahl und Hartnäckigkeit der meisten Gegner sind nicht zu unterschätzen. Beide Programme sollen im Herbst für Amiga und Atari ST erscheinen.

De[illegible] Deutschland hat übrigens United Software (ehemals Ariolasoft) übernommen. *mg*



Alarmstufe rot (Amiga)

Letzte Meldung:

■ Code Masters hat mit ISS-Records in Mönchengladbach einen neuen deutschen Vertrieb gefunden. Drei C64-Spiele werden ab sofort auch auf Diskette erscheinen.

■ Domark veröffentlicht in Kürze das Spiel zum James Bond-Film "Der Spion, der mich liebte".

■ Rick Dangerous II kommt: Microstyle kündigt das Hit-Sequel für Oktober an.

Wer einen Computer hat und noch nichts von dem 3D-Spektakel "Carrier Command" gehört hat, muß wohl in Sibirien leben. Seit die erste Version dieses innovativen Strategiespiels 1988 erschien, trat Carrier Command seinen Siegeszug rund um die Welt an und wurde für fast alle Computer-Systeme umgesetzt. Kürzlich durften sich sogar Macintosh-Besitzer damit vergnügen.

Durch den Erfolg des Spiels Carrier Command wurde die Firma, die uns dieses Spiel bescherte, auf einen Schlag weltbekannt: Realtime Software. Dieser Name ist für viele inzwischen gleichbedeutend mit Qualität. Schon lange bevor Realtime mit Carrier Command berühmt wurde, arbeiteten die Jungs fleißig an ihrem Image. Realtime wurde 1984 von Ian Oliver, Andy Onions and Graeme Baird gegründet.


Treffen der Waffengiganten: Panzer vs Helikopter (MS-DOS/VGA)

RASANTE REALITÄT MIT
REALTIME'S BATTLE COMMAND

Frisch aus England auf den deutschen Softwaretisch: "Battle Command" — der heißersehnte 3D-Knüller und offizielle "Carrier Command"-Nachfolger ist bald fertig.

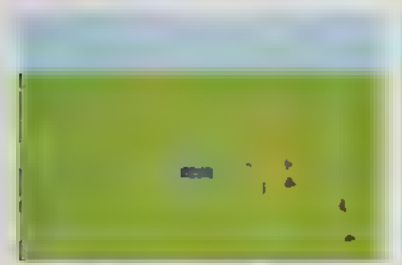

Der Blick aus dem Cockpit eines Supertanks (MS-DOS/VGA)

Alle drei waren zu dieser Zeit Informatikstudenten an der Leeds-Universität. Ihr erstes gemeinsames Projekt war das unvergessene "3D Tank Duel" auf dem Spectrum. Es folgten die Spiele "Star Strike" und die Fortsetzung "Star Strike 2". Im Auftrag von Rainbird wurden die dynamischen drei anschließend beauftragt, die Umsetzungen des 3D-Ballerspieles "Starglider" für den Spectrum, den Schneider CPC und den PCW 8256 (Schneider Joyce) zu schreiben. Auch die MS-DOS-Version des Klassikers "Elite" entstand in Zusammenarbeit mit Realtime. Schließlich folgte das legendäre Carrier Command mitsamt den Umsetzungen. Zusammen mit dem Team von Vector Grafix und Martin Day von Assembly Line brütete Realtime außerdem das Entwicklungs-System SNASM aus. Die Bedeutung von Realtime Software erkennt man auch daran, daß sie der erste offizielle englische Entwickler für das Sega Mega Drive sind. Umsetzungen vom 3D-Autorennen "Vette" und die Panzersimulation "Abrams Battle Tank" sind für die Konsole in der Pipeline.

Überraschenderweise beschäftigt sich Realtime nicht ausschließlich mit Spielen. "Im Moment denkt jeder, der



Ein feindlicher Tank im Visier (MS-DOS/VGA)





Gegen zwei Feinde muß sich der "Battle Commander" eine trickreiche Taktik ausdenken (MS-DOS/VGA)



Welche Rakete nehm ich denn? (MS-DOS/VGA)

den Namen Realtime hört, automatisch an 3D-Spiele. Ich persönlich arbeite aber genauso gern an der Entwicklung neuer Programmiertechniken und -Systeme, die das Leben für andere Programmierer leichter machen", meint Ian Oliver. Hardware- und Software-Design ist ebenfalls ein Firmenhobby. Mehrere Programmierer haben Elektronik studiert und basteln an den verschiedensten Ideen.

In Sachen Computer-Programmen werden demnächst zwei neue Spiele erscheinen. Über das 3D-Action-Adventure "Duster" berichten wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe. Hier und jetzt wollen wir auf den Carrier Command-Nachfolger "Battle Command" eingehen, der von Ocean veröffentlicht wird. Allerdings wird sich Battle Command in einigen Punkten wesentlich vom Vorgänger unterscheiden. Zum einen ist Battle Command etwas actionlastiger und zum anderen sind die verwendeten 3D-Routinen erheblich schneller. Das Entwicklungs-System von Carrier Command basierte noch auf einem 8-Bit-System und ist mittlerweile natürlich veraltet. Außerdem wurde das komplette Spielkonzept von Battle Command neu überdacht. Eigentlich sollte es vom Spielablauf dem "strategischen" Vorbild Carrier Command ziemlich ähneln. Carrier Command versetzt den Spieler mitten in eine komplette 3D-Welt. Dasselbe war auch bei Battle Command geplant. Man befindet sich auf einer Halbinsel und hat die Aufgabe, ein großes und mehrere kleine Ziele zu vernichten. Wer gewinnen will, muß eine langfristige Strategie aushecken und die Route zwischen verschiedenen Orten ausarbeiten. Schließlich reifte bei Realtime die Erkenntnis, daß viele Spieler eine so starke Betonung der Strategie-Elemente relativ uninteressant finden könnten. Also wurde Battle Command zu einem Actionspiel mit mehreren Missionen umgestaltet. Der Spieler kontrolliert einen futuristischen Superpanzer, der mit vielen Extras wie Bomben, Raketen, Granatwerfern und Nachtradar verstärkt werden kann. Die Aufträge müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden und können meist frei angewählt werden. Für jeden Auftrag ist die richtige Bewaffnung des Panzers von entscheidender Bedeutung und oft ist es nötig, sich in einem Szenario die Waffen für die nächste Mission zu besorgen. Die ersten Aufträge werden ziemlich einfach sein. Alles was sich bewegt, muß abgeschossen werden. In späteren Szenarios, so verspricht Ian, wird Battle Command erheblich komplexer sein. Anspruchsvolle 3D-Rätsel setzten ein ordentliches Maß an Kopfarbeit voraus.

Alle 3D-Objekte wurden zunächst auf Papier gezeichnet, dann durch die selbstprogrammierte "Object Definition Language" (ODL) in den entsprechenden Prozessor-Code umgesetzt. Fertig codiert und gezeichnet, werden alle Objekte durch einen speziellen Landschafts-Designer gejagt. Brücken, Bäume, Straßen und Flüsse werden so auf der Szenario-Karte plaziert und automatisch in feinstes 3D umgewandelt. Nach eventueller Nach-Positionierung per Hand ist die zukünftige Spiel-Landschaft dann fertig.

Für PC-Besitzer interessant: Die Grafik von Battle Command läßt sich auf diesen Computern der Rechnerleistung anpassen. Also wenig Details bei normalen PCs, volle Grafikpracht bei 386ern. Mittlerweile beträgt die Entwicklungszeit von Battle Command runde 18 Monate.

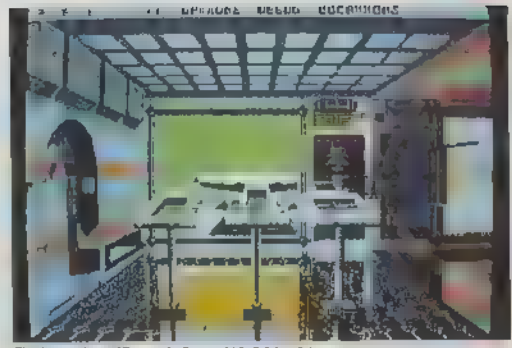
In diesen Tagen wird letzte Hand an das Feintuning der Missionen gelegt und eifrig getestet. Bevor Battle Command im Laden erhältlich ist, werden wohl noch ein paar Monate ins Land gehen. Es erscheint für Amiga, Atari ST und MS-DOS und kostet ca. 90 Mark.

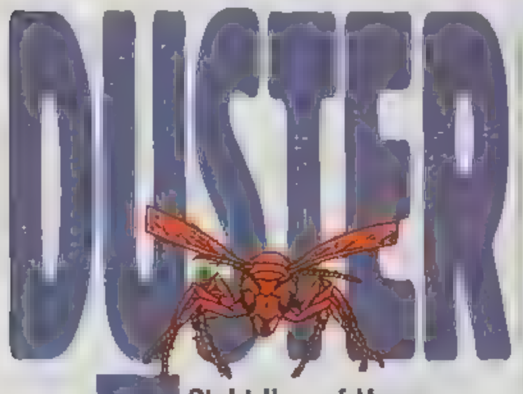
Kati Hamza/mh

Das englische Programmier-Team Realtime brütet neben "Battle Command" außerdem "Duster" aus, das im Auftrag von Mirrorsoft entsteht. Bis jetzt hat sich die Entwicklung hauptsächlich auf die 3D-Grafik konzentriert. Das Grafik-System ist prinzipiell das gleiche wie bei Battle Command, aber für Duster wurden noch einige Veränderungen vorgenommen. So ist die 3D-Grafik von Duster viel flexibler als die von Battle Command. Die unterschiedlichen Animationen sind der größte Unterschied. In einem Panzerspiel ist Animation nicht ganz so entscheidend, bei einem Programm, in dem sich vieles um Insekten dreht, ist sie ein sehr wichtiger Bestandteil.

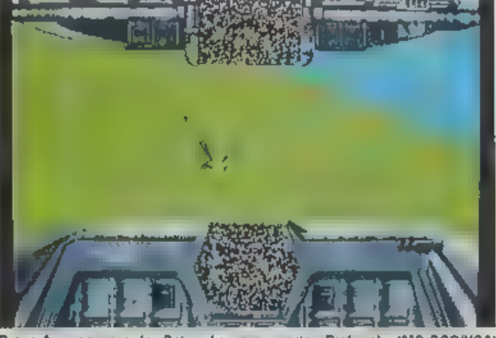
Riesenskorpione, Spinnen, Ameisen und andere Gruselebewesen spielen die Hauptrolle in Duster. Die Handlung wurde auf den fernen Planeten Heaven verlagert. Den ersten Einwohnern dieses lauschigen Plätzchens kam es vor, als wären sie im Paradies. Leider blieb Heaven nicht ganz so himmlisch, denn die Insekten des Planeten fingen plötzlich an, unkontrolliert zu wachsen. Riesenameisen stampften über Felder und trampelten ganze Städte nieder. Deshalb dreht sich auf Heaven heute alles um "Dusters" — moderne Kammerjäger, auch liebevoll "Ameisenkiller" genannt. Die Insekten entwickeln sich außerhalb ihres Baus rasend schnell. Ameisen fangen sehr früh an, zu laufen, zu graben, zu fliegen und auszuschwärmen. Um der Plage Herr zu werden, müssen die Insekten möglichst schon im jugendlichen Alter erwischt werden.

Wer jetzt denkt, "Duster" sei nur eine simple Ballerei auf dicke Viecher, der irrt. Um ein erfolgreicher Duster zu werden, muß man sich auf Strategie genauso wie auf Monsterkunde verstehen. Wer als Geschäftsmann gute "Vernichtungsverträge" aushandelt, Fahrkarten besorgt und Ausrüstung kauft, kann sich über Arbeit auf dem Feld nicht beklagen. Im Lauf der Zeit hat sich eine regelrechte "Duster-Kultur" entwickelt. Die Ameisenkiller haben ihre eigene Sprache, private Clubs und sogar Zeitungen. Ehe Duster auf den Ladentisch kommt, wird's ein Weilchen dauern. Laut Realtime können Kammerjäger erst gegen Ende des Jahres auf Insektenhatz gehen. Duster wird wie Battle Command für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen und ca. 90 Mark kosten. *Kati Hamza/mh*

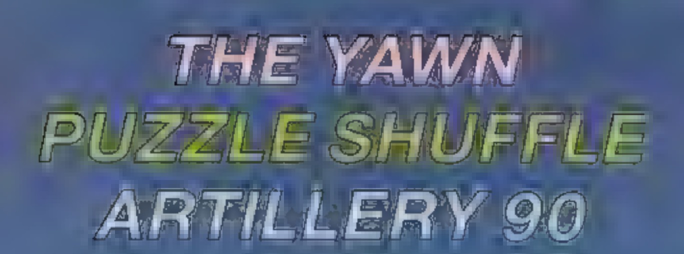

Ein typisches "Duster"-Büro (MS-DOS/VGA)



Steht Ihr auf Horrorfilme im Stil der Klassiker "Formicula" oder "Tarantula"? Fein, denn bei Duster könnt Ihr als moderner Kammerjäger auf Insektenpirsch gehen.


Diese Ameise wäre der Schrecken eines jeden Picknicks (MS-DOS/VGA)


Windmühlen im Ameisental: Duster (MS-DOS/VGA)



– Vom Mittelalter über Knobelspiel für helle
Köpfe bis zum actionreichen Panzerspiel
erleben Sie im neuen Golden Disk

Jetzt

POWER MONGER DER POPULOUS NACHFOLGER

Wenn Chronisten in ferner Zukunft auf das Jahr 1989 zurückblicken, werden Sie in einer Hinsicht einer Meinung sein: Das Computerspiel, das in jenem Jahr europaweit am meisten Kritikerlob erntete und Verkaufsrekorde brach, war "Populous". Programmiert von Bullfrog und veröffentlicht von Electronic Arts erntete das Strategiespiel satte 92 Prozent im *POWER PLAY*-Test, gewann danach in ganz Europa reihenweise den Titel "Spiel des Jahres" und tummelt sich mit ungebrochenem Elan in der Spitzengruppe unserer Leser-Hitparade. Endlich lassen sich die Programmierer von Bullfrog in die Karten sehen, was den Nachfolger zu diesem Bestseller angeht, der im Herbst veröffentlicht werden soll: "Powermonger"!

Zuerst war die Überraschung groß, als Bullfrog als erstes Spiel nach Populous das Action-Adventure "Flood" herausbrachte (siehe Test in dieser Ausgabe). Aber keine Angst, das bedeutet nicht, daß die Briten die Lust an Strategiespielen verloren hätten. Der frühen Demo-Version von Powermonger merkt man die Verwandtschaft zu Populous an, auf das wir zur Einstimmung einen (Rück)-Blick werfen wollen. Populous ist ein unkompliziertes Strategiespiel, bei dem zwei Völker versuchen, die Herrschaft über eine Insel zu gewinnen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines "Gottes" und kann durch Order an sein Volk und das Auslösen von Naturkatastrophen entscheidend in den Spielablauf eingreifen. Großen Anteil an der Populous-Faszination hatte die grafische Umsetzung. Jedes Fleckchen der Insel kann angeklickt und vergrößert dargestellt werden. Jedes einzelne Männchen eines Volkes kann beobachtet werden, wie es unter den Einflüssen von göttlichen Befehlen und Umweltbedingungen reagiert. Das faszinierende Konzept einer Welt-Simulation, bei der die Abläufe bis ins kleinste Detail simuliert werden, stellt das spielerische Gerüst für Powermonger. Bullfrogs neuestes Strategiespiel schlägt zwar in die Populous-Kerbe, ist aber kein richtiges "Populous II". Diesem Projekt werden sich die Bullfrogs nicht vor 1991 widmen. In Powermonger stecken aber viele Ideen, die bereits bei der Entstehung zu Populous in den Programmiererköpfen schwirrten, aus technischen Gründen und Zeitmangel aber damals nicht verwirklicht werden konnten.

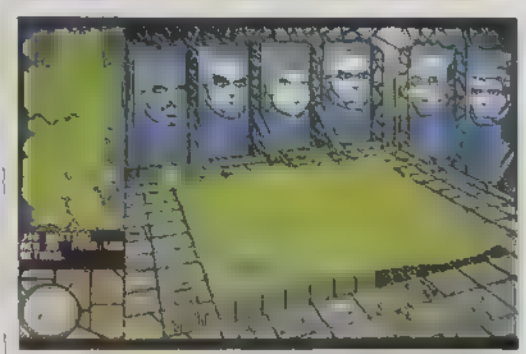
Auch bei Powermonger geht es um die Eroberung von Inseln. Wie viele Inseln (und damit Levels) es im fertigen Spiel geben wird, steht noch nicht genau fest. Allzuwenig werden es schon nicht werden, man erinnere sich an Populous, das mit satten 500 Stufen aufwartete. Ihr übernehmt in Powermonger die Rolle des Anführers eines Stamms wilder Männer, die gerade an der Küste der Insel angekommen sind. Ihr wollt das Stück Land kurzerhand erobern, habt aber am Anfang zwei grundsätzliche Probleme: Die Schar Eurer Getreuen ist noch klein und drei andere Stammesanführer haben das gleiche Ziel. Ihr spielt also gleich gegen drei Computergegner auf einmal. Durch das Koppeln mehrerer Computer mit seriellen Kabeln werden auch bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Ähnlich wie bei Populous braucht dann jeder Spieler einen eigenen Computer.

Zu Spielbeginn sind alle Städte auf der Insel noch neutral. Die Computergegner werden ihr Bestes tun, um das zu ihren Gunsten zu ändern. Ihr kommt durch mehr Gefolgsleute zu mehr Macht, der Bevölkerungszuwachs geschieht dadurch, daß man Dörfer und Städte seinem Machtbereich einverleibt. Ihr könnt die Einwohner auch überzeugen, wenn ihr ihnen z.B. eine schöne Erfindung anbietet. An Erfindungen kommt man wiederum, indem man die Bewohner einer Siedlung beauftragt, ein Schwert, Katapulte oder gar Kanonen herzustellen. Hier muß man auf das Umfeld der Siedlung achten. Es macht z.B. Sinn, die Bewohner einer Ortschaft in Waldnähe einen Gegenstand bauen zu lassen, der aus Holz besteht. Die Männchen flitzen bald schon in den Forst, um ein paar Bäume zu schlagen.

Sobald es Euch gelingt, eine Stadt zu erobern, gewinnt Ihr einen Captain. Es wird sechs verschiedene Captain-Typen mit unterschiedlichen Eigenschaften geben. Der Captain ist Euer verlängerter Arm auf dem Spielfeld, der Dörfer besuchen und sich um Erfindungen und Eroberungsfeldzüge kümmern kann. Bis zu sechs Captains können unter Eurer Fuchtel stehen.



Immer ärgert man sich übers Wetter: mal regnet's, mal schneit's

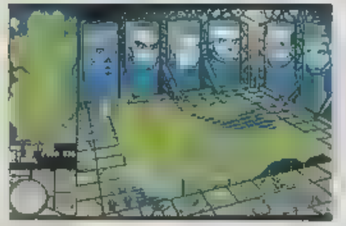


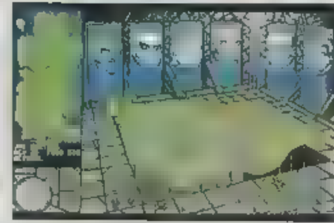
Eure Armee steht brav in der Pampa herum und wartet auf Befehle

Die Detailtreue bei der Simulation der Spielwelt soll alles schlagen, was derzeit auf dem Softwaremarkt geboten wird — inklusive Populous. Die Bewohner der Inseln haben bestimmte Berufe wie Bauer, Fischer oder Schäfer, bewohnen unterschiedliche Häuser und gehen auch ihrem Tagewerk nach: Die Bauern pflügen munter auf ihren Äckern herum, während die Fischer in Booten auf dem Ozean herumschippern. Auch Tiere werden bei der Darstellung der Powermonger-Welten nicht unterschlagen. Die wechselnden Jahreszeiten sorgen nicht nur für verschiedene Grafiken,

Vorhang auf für das neue Strategiespiel der Nach-Populous-Ära: Powermonger erscheint im Herbst







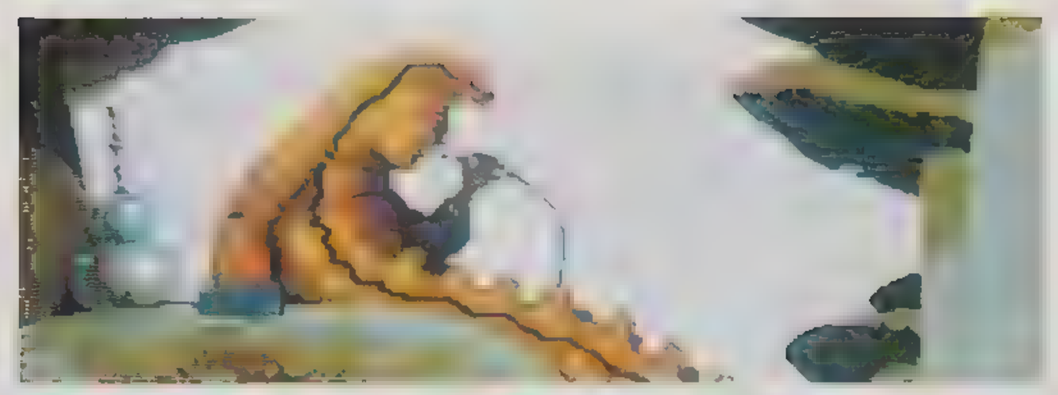
Zoom mich: Hier seht Ihr einen Kartenausschnitt mit drei verschiedenen Maßstäben (Amiga)

Die Bewohner der idyllischen Insel hüten ungestört ihre Schafe, gehen fischen und bestellen ihre Felder. Aber nicht mehr lange: Vier eroberungslüsterne Armeen sind gerade an der Küste gelandet...

sondern auch für ein paar spielerische Komponenten (z.B. läßt die Produktivität Eurer Gefolgsleute im Winter erheblich nach, wenn die Bauern nicht viel zu ernten haben). Logisch, daß es neben Sonnenschein auch Schneefall und Regenschauer geben kann.

Den Löwenanteil des Bildschirms nimmt eine detaillierte Ansicht der Welt ein, deren perspektivische Grafik heftig an Populous erinnert. Durch den Einsatz von Vektorgrafik kann man bei Powermonger den Maßstab verkleinern und vergrößern sowie die Richtung ändern, von der aus Ihr das Spielfeld seht. Links oben findet Ihr eine Karte der gesamten Insel, das restliche Spielfeld wird von Icons eingenommen. Das ganze Spiel wird durch einfaches Anklicken dieser Bildsymbole gesteuert.

Dem ersten unverbindlichen Eindruck nach, den wir von Powermonger haben, können Populous-Fans sich auf ein Wonneprogramm gefaßt machen. Die Formel "Leicht verständliches Strategiespiel + Welt-Simulation" könnte erneut blendend aufgehen. Ob Powermonger den hohen Erwartungen gerecht wird, muß sich noch in unserem Test zeigen, der folgt, sobald das Spiel fertig ist. Als voraussichtlichen Erscheinungstermin könnt Ihr Euch den Oktober 1990 im Kalender ankreuzen, dann soll der Populous-Nachfolger für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*



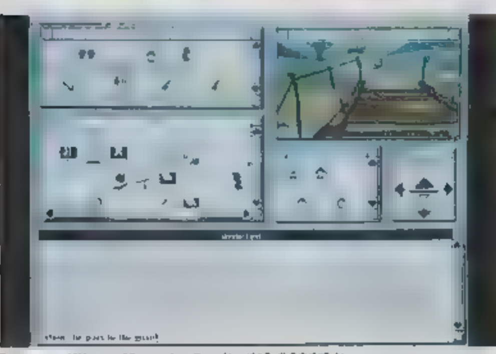
Wunderbar

Lange war es still um die Edel-Adventure-Schmiede Magnetic Scrolls. Jetzt melden sie sich mit einem Spiel zurück, das das Text-Adventure-Genre wiederauferstehen lassen soll.





Automapping, Maussteuerung, Icons für die wichtigsten Gegenstände sind nur ein paar Extra-Ausstattungen (MS-DOS/VGA)



Der neue Hit von Magnetic-Scrolls (MS-DOS/VGA)

Um das einst berühmte Software-Haus Magnetic Scrolls war es ruhig geworden. Nach "Fish" und "Corruption" hörte und sah man nichts mehr von ihnen. Ein Grund für das Verstummen war wohl der Verkauf von British Telecomsoft an Microprose, mit denen Magnetic Scrolls damals einen Vertrag hatte. Anita Sinclair, Chefin der adventurebegeisterten Crew, kündigte und plante im stillen Kämmerlein das "Super-Adventure". Nach mehr als eineinhalb Jahren ist es soweit: "Wonderland" ist da.

Die Geschichte ist im wesentlichen "Alice im Wunderland" zum Nachspielen, allerdings mit knackigen Rätseln. Das Adventure wird auch für die zu lösen sein, die weder das Buch noch eine der Roman-Verfilmungen kennen. Man kann "Wonderland" als reines Text-Adventure spielen. Auf dem Schirm erscheint ein Textfenster, das man beliebig verschieben kann. Der Text paßt sich immer der Größe an. Der Parser versteht um die 2000 englische Wörter; die Satzstrukturen können sehr komplex sein. Wer keine Lust hat, nur Text zu lesen, kann auf 105 teilweise animierte Grafiken in bewährter Magnetic-Scrolls-Qualität zurückgreifen. Alles kann mit der Maus bedient werden. Es gibt eine Landkarte, bei der man den gewünschten Raum anklickt — schon geht die Spielfigur los. Stößt sie auf ein Hindernis, stoppt sie und gibt Meldung. Für jeden Gegenstand gibt es ein Icon. Will man beispielsweise einen Gegenstand ablegen, schiebt man ihn vom Inventory-Fenster auf die Landkarte.

Eine Liste der wichtigsten Verben im Spiel hilft Einsteigern aus der Sprachlosigkeit. Es erscheinen in der Menüleiste automatisch immer nur die Verben, die man braucht. Eine Türe kann man normalerweise nicht essen — obwohl man das bei der verschrobenen Geschichte nicht so genau weiß. Wer gar nicht mehr weiter weiß, läßt sich vom Programm einen Tip geben. Wonderland ist etwas für anspruchsvolle Spieler, die schon lange auf einen leckeren Texte-Adventure-Bissen gewartet haben. Es wird Ende Juni für PCs erscheinen, andere Versionen sollen folgen. *al*

Es rollt an...

TRANS WORLD

am 5. November





Vertrieb BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497

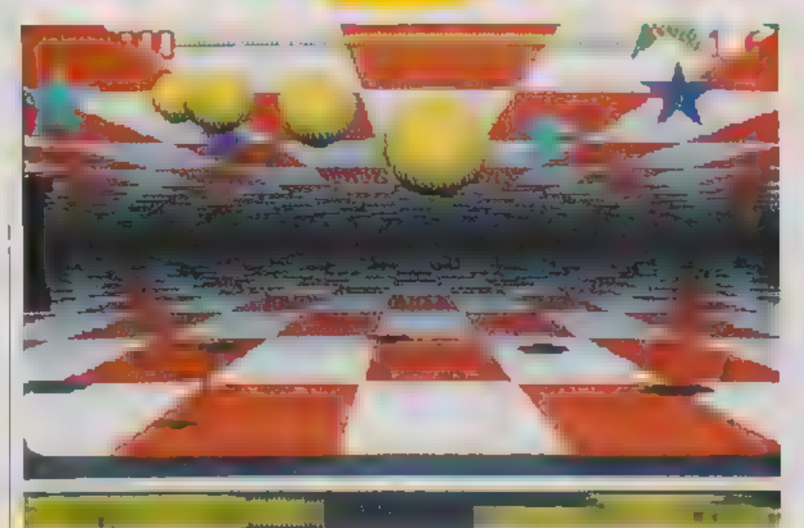
EINE RUNDE SACHE: VAXINE

Die Programmier-Truppe "The Assembly Line" ist lange nicht so bekannt wie ihre berühmten Kollegen von Realtime Software oder das Bullfrog-Team. Dabei hätten sie etwas mehr Aufmerksamkeit durchaus verdient. Immerhin waren sie für das allerorts wegen seiner technischen Perfektion ausgezeichnete "Xenon 2" verantwortlich. Die Bitmap Brothers, die dafür viel Lob einheimsten, waren "nur" für das Spieldesign zuständig. Die Programmier-Tricks haben sich The Assembly Line ausgedacht. Außerdem auf der langen Liste mit Erfolgstiteln: "Pipemania", "Interphase" und zuletzt "E-Motion".

Graue Haare lassen sich die vier Jungs deshalb nicht wachsen. Ruhm und Ehre sind im Leben des quirligen Quartetts, bestehend aus John Dale, Martin Day, Adrian Stephens und Andy Beveridge nicht das Wichtigste: "Was wir produzieren ist bedeutender als was wir sind. Wir lassen die Spiele für sich selbst sprechen." Andererseits hätten sie nichts gegen etwas mehr Publicity. Schließlich war das einer der Gründe, warum die vier sich zusammentaten. John Dale, Firmenchef und Software-Designer erklärt: "Wir kennen uns schon seit etlichen Jahren. Zuerst arbeiteten wir alle separat an Programmen wie "Impact" und "Helter Skelter"; zuvor haben wir sogar noch BBC-Spiele geschrieben. Nach einer Weile kam uns die Idee, alle unsere Talente zusammenzulegen." Sie dachten sich, daß ein Team immer interessanter ist als eine einzelne Person. "Bis jetzt hat ein bißchen Werbung noch niemandem geschadet."

Durch Zufall kamen die ersten drei "offiziellen" Produkte von The Assembly Line innerhalb von ein paar Monaten heraus. Interphase und E-Motion wurden hauptsächlich von Adrian Stephens entwickelt. Für Xenon 2 und Pipe Mania war Martin Day verantwortlich. Dazwischen fand Martin noch Zeit, sein Fachwissen der Firma Crossproducts (von Realtime und Vektor Grafx gegründet) zur Verfügung zu stellen. Das Entwicklungs-System SNASM ist mitunter sein "Baby".

Als nächstes Produkt der Assembly Line steht "Vaxine" an, der Nachfolger des außergewöhnlichen Denkspiels E-Motion. Als die Gruppe die ersten Assembler-Routinen für Vaxine programmiert hatte, dachte allerdings keiner daran, daß daraus ein Spiel werden könnte. Es sollte nichts weiter als ein nettes Demo sein. Adrian bastelte ein 3D-Gitter, das man in alle Richtungen bewegen konnte. Seine Kollegen und die Firma U.S. Gold waren davon sehr angetan. U.S. Gold hatte schließlich die Idee, das Demo zu einem E-Motion-Nachzieher weiterzuentwickeln.



Modernes Murmelspiel: Der "E-Motion"-Nachfolger "Vaxine" wurde mit allerhand neuen Features aufgepeppt (ST)

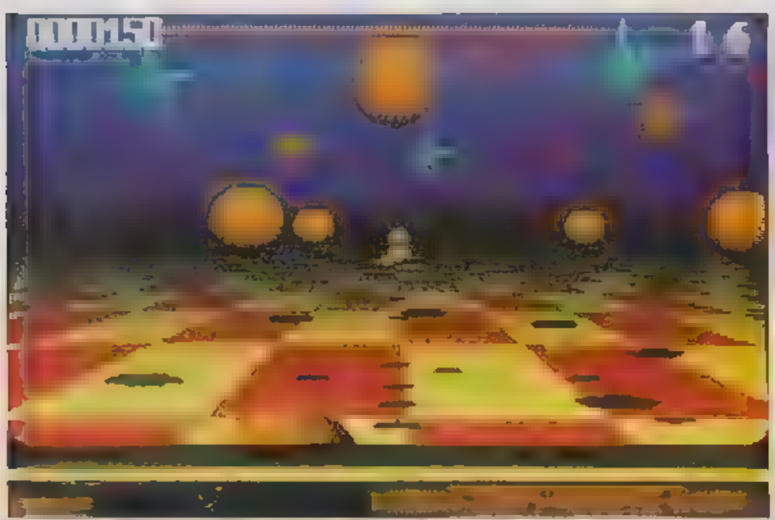
Man stellte sich natürlich die Frage, was sich mit einem so interessanten Effekt anfangen ließe. Die zündende Idee kam schließlich während einer Gruppensitzung. Ähnlich wie in E-Motion sind farbige Bälle die Hauptelemente. In E-Motion war das Spielprinzip noch ziemlich simpel. Einfach die gleichfarbigen Bälle gegeneinander schleudern und auf diese Weise den Bildschirm davon säubern. Vaxine ist etwas komplizierter. Erstens findet das Ganze nicht wie bei E-Motion im "Nichts" statt. Der Tatort ist diesmal ein Körper, der von einem starken Virus attackiert wird. Der Spieler, der das Antikörper-System kontrolliert, muß erstens die angreifenden Fremdkörper systematisch ausradieren und zweitens vermeiden, daß das Virus andere Körperteile befällt.



Wer durch ein schwarzes Tor fährt, darf etwas verschnaufen (ST)

In jedem der 99 Levels gibt es ein Basislager, das be-

Ballgeschubse einmal anders: Der "E-Motion"-Nachfolger "Vaxine" von U.S. Gold bringt dynamische Bewegung auf den Bildschirm.



Wer bei Vaxine Erfolg haben will, der muß die farbigen Bälle zum richtigen Zeitpunkt losschleudern (ST)



The Assembly Line: John Dale, Martin Day, Andy Beveridge, Adrian Stephens





Nur wer geschickt Bälle plaziert, verhindert die Ausbreitung des Killer-Virus (ST)

schutzt werden muß. Rundherum hüpfen verschiedene farbige Bälle, die sich elegant zu Gruppen derselben Farbe vereinigen und sich auf eine Basis der gleichen Schattierung konzentrieren. Die angegriffene Basis explodiert prompt und setzt viele weitere, verschiedenfarbige Bälle im Körper frei. Dann fängt der Prozeß wieder von vorne an.

Der Spieler muß diesen Teufels-Zyklus durchbrechen. Das klappt, indem man die "bösen" Bälle mit einem Vorrat an "guten" Bällen derselben Farbe abschießt. Wer einen bösen Ball mit einer falsch gefärbten Kugel erwischt, hat soeben einen Stern heraufbeschworen. Wer einen Stern abschießt, bekommt mehr gute Bälle derselben Farbe zugeschrieben. Um eine bessere Vorstellung von der Gesamtsituation zu bekommen, kann man durch eines der dunklen Tore fliegen. In diesem Moment wird das Spielgeschehen eingefroren, während der Spieler durch die Landschaft fliegt und seinen aktuellen Spielstand analysiert. Wer über die ersten paar Levels hinauskommen möchte, muß mit Köpfchen arbeiten.

Es hat keinen Sinn, einfach nur die Bälle abzuschießen. Nach einer Weile geht einem nämlich die Munition aus. Eine geschickte Strategie, die sich gleichzeitig auf Virusvernichtung und Sternenbeschuß konzentriert, ist äußerst wichtig.

Mehrere Features des Spiels werden von vornherein durch die Programmiermethode vorgegeben. Die Grafik ist ähnlich wie die von E-Motion "raytraced" und läßt nur Objekte zu, die von allen Seiten gleich aussehen. Deshalb gibt es so viele Kugeln und Sterne. Andere Elemente wurden aus E-Motion übernommen. "Uns gefiel die elastische Schnur, die die Kugeln in E-Motion zusammenhält, so gut, daß wir beschlossen, sie wieder zu benutzen." Wie alle Spiele von The Assembly Line wird Vaxine auf PCs programmiert (natürlich mit dem Entwicklungs-System SNASM) und dann auf ST und Amiga zum Testen geladen. Für den guten Ton ist John Dale mit seinem Roland D10 Synthesizer verantwortlich. Vaxine soll noch surrealistischere Effekte als E-Motion bieten: Echozeichen schallendes Knallen und unheimliche Choraltöne.

Vaxine unterstreicht, daß die Jungs der Assembly Line (insbesondere John Dale) leidenschaftlich gerne an Denkspielen tüfteln. Im Büro versucht man sich oft an "Tetris" und "Boulder Dash". Der Game Boy mit seiner tollen Auswahl an Geschicklichkeits-Grübeleien hat auch hier Einzug gehalten. Die Favoriten sind "Soko-Ban" und "Quirk" ("Puzzle Boy"). Einem zünftigen Ballerspiel sind sie trotzdem nicht abgeneigt. Besonders "Gunhed" auf der PC-Engine hat's ihnen angetan.

Wenn alles glatt läuft, wird Vaxine in wenigen Wochen fertig sein.

Kati Hamza/mg

Die Zukunft

Im Jahre 3037 ist der Ball immer noch rund. Allerdings begnügen sich die zukünftigen Ballsportartisten nicht mehr mit einer ·aschen Lederkugel. Der Ball der Zukunft wiegt zwei Tonnen und hat einen Durchmesser von einem Meter. Da selbst kickgewaltige Fußballweltmeister arge Schwierigkeiten hätten, einen solchen Pracht-Ball ins gegnerische Tor zu befördern, wird mit "Rotofoils" gespielt. Aber nicht mit elf pro Mannschaft. Immer nur zwei Rotofoils (Spezialfahrzeuge, die aussehen wie rasende Eierbecher), befinden sich auf der Arena. Nur mit einem solchen Gefährt kann die gewichtige Kugel, die dank eines Energiefeldes ein paar Meter über dem Boden schwebt, in das gegnerische Tor bugsiert werden. Wie beim (zu dieser Zeit) prähistorischen Fußball ist eines auf jeder Seite des Spielfeldes. Aber auch Tore müssen mit der Zeit gehen. So rücken die Torpfosten nach einem Treffer immer näher zusammen. Außerdem befinden sich die Tore ständig in Bewegung. So "wandern" diese quasi auf ihrer Seite des Feldes immer entlang. Das Spielziel beim "Fußball" des 31. Jahrhunderts, das besser unter dem Namen "Ballblazer" bekannt ist, ist simpel: innerhalb einer bestimmten Zeitspanne viele Tore schießen. Die Dauer eines solchen Ball-Duells kann vom Spieler selbst vor dem Match angewählt werden. Zeiträume von einer bis zu 10 Minuten sind durchaus üblich.

Die Vergangenheit:

Im Jahre 1982 hatte Computerriese Atari mit der Firma Lucasfilm, die sich damals noch aufs Filmemachen konzentrierte, einen Vertrag über zwei Spiele ausgehandelt. Lucasfilm sollte zwei Computer-Spiele ausschließlich für die Atari 800er Serie programmieren. Die beiden Programme waren "Ballblazer" und das unvergessene "Rescue on Fractalus". Lucasfilm machte einen Riesenwirbel, gerade für Ballblazer. Die Special-Effects-Spezialisten von ILM, die auch schon beim "Krieg der Sterne" für Furore sorgten, bauten sogar zwei "echte" Rotofoils nach, nur um diese dann fürs Titelbild der Verpackung zu benutzen. Leider gab's diese Verpackungs-Version nur in den USA. Ärgerlicherweise waren beide Spiele schon vor der offiziellen Erstveröffentlichung als Raubkopie um den gesamten Erdball gerast. Atari zog kurzerhand den Vertrag zurück und erst Epyx und Activision brachten 1985 die beiden Programme in den Handel und sorgten auch für Umsetzungen auf C 64.

Die Gegenwart:

Im Auftrag von Lucasfilm Games und der Düsseldorfer Softwareschmiede Rainbow Arts arbeitet das gleiche Team, das auch schon die Konvertierung von "M.U.L.E" (siehe *POWER PLAY* 8/90) besorgt, jetzt am Ballblazer fürs 16-Bit Zeitalter. Das Programmierteam "Internal Byte System" hat allerdings die Auflage bekommen, nicht nur eine einfache Umsetzung des Originalspiels zu machen, außerdem durfte der Name "Ballblazer" nicht benutzt werden. Laut Lucasfilm Games sollte quasi ein zweiter Teil von Ballblazer programmiert werden. Denn "1:1"-16-Bit-Umsetzungen liegen schon seit 1986 in den Stahlschränken von Lucasfilm Games. Beide werden aber dem hohen technischen Standard, der heute an 16-Bit-Spiele gestellt wird, nicht ganz gerecht.

So wurde aus Ballblazer das neue Masterblazer und das Originalspielprinzip um einige Features erweitert. Puristen, die auf Ballblazer "pur" stehen, brauchen jetzt nicht in Wehklagen und Wutgeschrei ausbrechen. Wer will, kann wie



Das vielversprechende Titelbild (Amiga)




Wer spielt gegen wen? der Liga-Modus (Amiga)


Gleich gibt's ein prächtiges Tor für das eigene Team (Amiga)

Ballspielfreunde atmen auf: Das Kultspiel "Ballblazer" kommt für 16-Bit-Computer. "Masterblazer" wird's heißen und wartet mit zusätzlichen Spielelementen auf.


So sieht das typische Rotofoil aus (Amiga)

KUGEL


Das eigene Rotofoil aus der Sicht des zweiten Spielers (Amiga)


Der Ball besser bekannt unter dem Namen Plasmorb (Amiga)

eh und je alleine gegen Computergegner oder gegen einen Kumpel per Rotofoil auf Torhatz gehen. Der gesplittete Bildschirm ist noch da, und die für Anfänger verwirrende Tatsache, daß die Rotofoils sich immer in Ballrichtung drehen, gibt's auch noch. Allerdings wird sich der Computergegner etwas intelligenter verhalten als beim Original. Selbstredend ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad nicht vergessen worden.

Neu sind eine tolle Liga und der Tournament-Modus; hier können bis zu acht Spieler Meisterschaften austragen. Neu ist auch das Rotofoil-Rennen, hier dürft Ihr mit den windschnittigen Fahrzeugen um die Wette fahren. Hindernisse, Slalomstangen und gezielt in den Kurven plazierte Bälle (so können die Rotofoils 90-Grad-Drehungen machen) sorgen für nötige Kurzweil.

Technisches und Persönliches:

Erscheinen soll Masterblazer rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsfest. Es wird eine Amiga-Version geben, die von Thomas Schulz programmiert wird; für die Atari ST-Fassung ist Gero Presser verantwortlich und die PC-Konvertierung übernimmt Jörg Pernzing. Die Grafik stammt von Ramiro Vaca und für Amiga-Sound und -Musik wurde Chris Hülsbeck engagiert. Übrigens wird Jochen Hippel für den guten Ton auf ST sorgen. *mh*

CHART

COMPUTERSPIELE (Großbritannien)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Fantasy Dizzy	Code Masters
2.	Paperboy	Encore
3.	Temple of Doom	[illegible]
4.	Rock Star	Code Masters
5.	Buggy Boy	Encore
6.	Thomas Tank Engine	Alternative
7.	Wonderboy	Hit Squad
8.	Operation Thunderbolt	Ocean
9.	Treasure Island Dizzy	Code Masters
10.	Dragon's Lair	Encore

COMPUTERSPIELE (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2.	Populous	Electronic Arts
3.	M1 Tank Platoon	Microprose
4.	Railroad Tycoon	Microprose
5.	Sim City	Maxis
6.	Starflight II	Electronic Arts
7.	Indiana Jones Adv	Lucasfilm Games
8.	Hero's Quest	Sierra On-Line
9.	TV Sports Football	Cinemaware
10.	F19 Stealth Fighter	Microprose

VIDEOSPIELE (Japan)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragon Quest 4	Nintendo	Enix
2.	[illegible]	Nintendo	Konami
3.	SD Gundam	Game Boy	Bandai
4.	Megami Tensei 2	Nintendo	Namcot
5.	Pro Baseball 2	Nintendo	ASCII
6.	Ultraman Club 2	Nintendo	Bandai
7.	Afterburner	Mega Drive	Dempa
8.	Genpai	PC Engine	Namcot
9.	Super Darius	PC Engine	NEC Avenue
10.	Madoho	Super Grafx	Hudson Soft

VIDEOSPIELE (USA)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
3.	Tetris	Nintendo	[illegible]
4.	[illegible]	Nintendo	Capcom
5.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
6.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
7.	Boxxle	Nintendo	FCI
8.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
9.	The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10.	Batman	Nintendo	Sunsoft

LESER-HITS

		TITEL
1.	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
2.	(2)	Populous
3.	(3)	Sim City
4.	(12)	Xenon II
5.	(8)	Pirates
6.	(5)	Rainbow Islands
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(15)	It came from the Desert
9.	(4)	Kick Off
10.	(—)	TV Sports Basketball
11.	(14)	Rock'n Roll
12.	(6)	Dungeon Master
13.	(18)	Starflight
14.	(9)	Microprose Soccer
15.	(16)	Maniac Mansion
16.	(20)	Chaos strikes back
17.	(13)	Rings of Medusa
18.	(—)	Player Manager
19.	(10)	F 16 Falcon
20.	(19)	Their finest Hour

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein schnuckliges "Alf-Phone", das uns freundlicherweise von Korona Soft gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Das Atari Lynx hat gewonnen: Franz Siegl aus Limburg. Je ein Spiel geht an Marcus Gehre aus Gießen, Michael Heger aus Weltenberg, Sascha Hofer aus Minusio, Markus Mathes aus Siegen und Michael Mrazek aus CH-Pratteln.

Die Gewinner



Der Hauptpreis: das Alf-Phone sieht nicht schmuck aus, es bietet zudem einige technische Finessen

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	9. Monat
Electronic Arts	14. Monat
Maxis	8 Monat
Imageworks	9 Monat
Microprose	33. Monat
Ocean	3. Monat
Lucasfilm Games	22. Monat
Cinemaware	4. Monat
Anco	13 Monat
Cinemaware	2. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
FTL	22. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Microprose	19 Monat
Lucasfilm Games	29 Monat
FTL	3 Monat
Starbyte	3 Monat
Software 2000	1 Monat
Spectrum Holobyte	17 Monat
Lucasfilm Games	6 Monat



VERKAUFS HITS

1. Their finest Hour
Lucasfilm Games
2. World Cup Compilation
Empire
3. Italy 1990
U.S. Gold
4. World Games
Sega Master System
5. Football Manager World Cup
Addictive
6. Pirates
Microprose
7. Starflight
Electronic Arts
8. Battle Out Run
Sega Master System
9. Wolfpack
Mirrorsoft
10. Bundesliga Manager
Software 2000

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv
2. Populous
3. Sim City
4. Pirates
5. Rainbow Islands

Atari ST
1. Populous
2. Indiana Jones Adv
3. Dungeon Master
4. Xenon II
5. Chaos strikes back

C 64
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Maniac Mansion
5. Last Ninja II

MS-DOS
1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Ultima VI
4. Xenon II
5. Sim City

PC-Engine
1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Dragon Spirit
5. Tiger Heli

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Ghouls'n'Ghosts
3. Golden Axe
4. Super Hang-On
5. Afterburner

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Golden Axe
4. Golvellius
5. Wonderboy II

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. Track & Field II
5. Castlevania II

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1	Beastbusters	SNK
2.	Winning Run	Namco
3	1941	Capcom
4	Final Fight	Capcom
5.	Tetris	Sega

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1	WWF Superstars	Technos
2.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
3	Cyberball	Atari Games
4.	[illegible]	Atari Games
5	Line of Fire	Sega

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1	Final Fight	Capcom
2.	Line of Fire	Sega
3.	Snowbrothers	Tecmo
4	World Cup '90	Tecmo
5	Super Monaco Grand Prix	Sega

Einsame INSEL

Wec Le Mans
Hyper Lode Runner
Tetris
Parodius
Jackal

Konami's Arcade-Maestro Peter von Schlippe verkauft nicht nur die Konami-Spielautomaten, er spielt sie auch gerne selber.



GRADIUS 3

SPIELAUTOMAT ZU GEWINNEN

Der Traum eines jeden Spiele-Fans geht für einen von Euch bald in Erfüllung. Wer alle sechs Fragen richtig beantwortet und bei der Ziehung durch unsere Glücksfee Ulli etwas "Massel" hat, der sollte seine Bude schon mal aufräumen. Der oder die Glückliche bekommt nämlich einen Original-Spielhallenautomaten von Konami inklusive dem Hit-Spiel "Gradius III" frei Haus geliefert. Dieses Prachtstück hat sogar zwei Monitore, damit auch die Zuschauer den Überblick behalten.

Am besten nehmt Ihr gleich eine Postkarte zur Hand, lest Euch die folgenden Fragen durch und schreibt die richtigen Antworten auf die Karte.

Frage 1.
Wie heißt das neue Label von Konami, unter dessen Namen in Deutschland die Computerspiele-Umsetzungen von Konami-Automatenhits erscheinen?
a) Nintendo
b) Ultra
c) Palcom

Frage 2.
Welches Spielgenre wird beim neuen Konami-Automaten Parodius auf die Schippe genommen?
a) Ballerspiele
b) Denkspiele
c) Hüpf- und Springspiele

Frage 3.
In welchem Konami-Automaten spielen Katzen die Hauptrolle?
a) Cue Brick
b) Salamander
c) Kitten Kaboodle

Frage 4.
In welcher zeitlichen Reihenfolge erschienen folgende Arcade-Automaten?
a) Nemesis, Salamander, Vulcan Venture, Gradius III
b) Nemesis, Gradius III, Salamander, Vulcan Venture
c) Nemesis, Salamander, Gradius III, Vulcan Venture

Frage 5.
Welcher der folgenden Automaten-Hits stammt nicht von Konami?
a) Combat School
b) Thunder Cross
c) Sonic Boom

Frage 6.
Wie lautet der Untertitel zum Spiel "Castlevania II" fürs Nintendo Entertainment System?
a) The Revenge
b) Simon's Quest
c) Heini's Quest

Der Einsendeschluß ist der 20.9.1990. Es gilt das Datum des Poststempels.

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort Konami
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Mitarbeiter der Firmen Markt & Technik und Konami dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück! *mg*

Hättet Ihr gerne einen Original-Konami-Spielautomaten im eigenen Zimmer stehen? Kein Problem, wenn Ihr sechs knifflige Fragen beantwortet.



STELLDICHEIN DER PROFIS

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

PGA Tour Golf

Zwei Sportarten beschäftigen die Programmiererzunft momentan so heftig, daß monatlich mit neuen Ausstößen zu rechnen ist: Fußball und Golf. Wer's mit dem runden Leder hat, wird in dieser Ausgabe mit dem Test von "Kick Off 2" bedient. Wehrlose kleine Golfbälle werden hingegen bei "PGA Tour Golf" grimmig entschlossen in die Flora gedroschen.

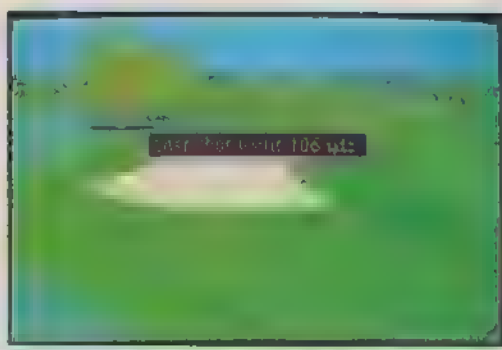
Wie der Name ahnen läßt, hat dieses Spiel den Segen der amerikanischen Profi-Golfer-Gilde PGA. Wenn Ihr bei einem PGA-Turnier an den Start geht, seid Ihr natürlich nicht alleine. Zur ersten Runde treten 60 Computergegner an, die alle echten PGA-Spielern nachempfunden sind. Bis zu vier menschliche Spieler können sich dazugesellen. Hier wird nach den gestrengen Turnierregeln gespielt: In der ersten Runde bleiben nur die 48 bestplazierten Golfer übrig, beim zweiten Durchgang überleben nur die Top 32. In den Runden 3 und 4 fällt dann die Entscheidung über die endgültige Plazierung: Je besser, desto üppiger fällt das Preisgeld aus. Die Karrieredaten Eurer Spielfigur werden inklusive persönlicher Schlag-Statistik gespeichert.

Recht ungewöhnlich ist die grafische Aufmachung. Den Blick auf den Parcours in 3D und die Platzübersicht aus der Vogelperspektive kennt man schon von anderen Golf-Programmen. Dazu kommt eine Art 3D-Preview zu jedem Loch, bei der munter ran- und rausgezoomt wird. Zu dieser Spielerei gibt's ein paar Tips von einem PGA-Golfer. Bei weiten Schlägen wird außerdem umgeblendet, nachdem der Ball getroffen wurde. Beim Abschlag seht Ihr Eure Spielfigur von hinten und der Ball zischt in die Luft. Danach wird quasi auf eine TV-Kamera umgeschaltet, die sich in der Nähe des Punktes befindet, an dem der Ball aufschlagen wird — ein schnittiger Effekt.

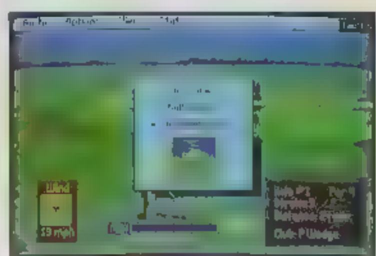
Einmal am Grün angekommen, könnt Ihr eine dreidimensionale Ansicht betrachten, die gedreht werden darf. So lassen sich die tückischen Unebenheiten von verschiedenen Blickwinkeln aus studieren. Bei einem besonders genialen Kunstschlag hat die Zurückhaltung Eures PCs ein Ende und er zeigt eine Wiederholung. Ihr könnt Euch auf Tastendruck auch jeden anderen Schlag noch mal zeigen lassen.

Die Steuerung ist quasi "Leaderboard-kompatibel". Durch Drücken auf Joystick-, Mausknopf oder Tastatur im richtigen Augenblick bestimmt Ihr die Schlagstärke und den Effet. Die Tastatursteuerung hat sich in unserem Test übrigens als am genauesten erwiesen. Für vertrackte Situationen gibt's ein paar Spezialschläge, um den Ball aus hohem Gras und anderen Widrigkeiten herauszulöffeln. Vor jedem Abschlag sucht ein unsichtbarer Caddy einen günstigen Schläger aus, aber Ihr müßt Euch nicht an diese Empfehlung halten. Das Programm bietet vier Plätze mit je 18 Löchern.

Die PC-Version benötigt 512 KByte RAM sowie eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. *hl*



Ein Blick auf den Parcours von oben (MS-DOS/VGA)

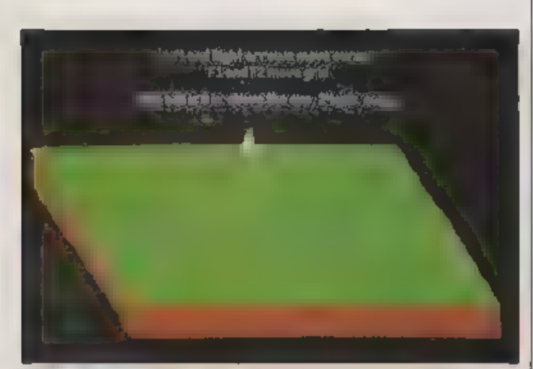




Links ein Blick auf die Ballage, rechts der Zwischenstand bei einem Turnier (MS-DOS/VGA)

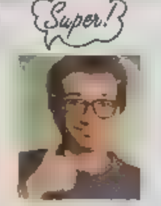


Noch ein Auge auf den Windmesser geworfen, dann wird kräftig geschlagen (MS-DOS/VGA)



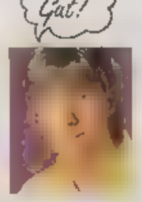
Vor dem Putten zeigt diese Ansicht jede Steigung (MS-DOS/VGA)

Super!



So viele Golf-Simulationen sind seit dem Klassiker "Leaderboard" erschienen, doch keine machte so viel Spaß wie dieser einfache, aber spielspaßstrotzende Oldie. Electronic Arts hat endlich den "Birdie" geschafft: PGA Tour Golf hat eine nahezu identische Steuerung und sorgt dank des motivierenden Turnier-Modus für noch mehr Spannung. Das Programm ist möglichst unkompliziert, auf dem PC zu golfen. Der Schläger wird einem automatisch rausgesucht. Ihr müßt auf Wind, Schlagstärke und Effet achten und beim Grün die Bodenverhältnisse berücksichtigen. Das ist nicht zu viel und nicht zu wenig, gerade die richtige Mischung, um den Spaß einerseits nicht zuzumüllen und andererseits den Spieler nicht zu unterfordern. Grafische Aufmachung und Benutzerführung sind top, die 3D-Grafik ist auch auf XTs erfreulich schnell. Wer eine super-akkurate Golf-Simulation sucht, bei der man vor jedem Schlag minutenlang grübeln, diverse Tabellen studieren und Winkel-Bogenmaße berücksichtigen muß, dem wird das Programm vielleicht eine Spur zu simpel sein.

Gut!



Wenn's um Langzeitmotivation geht, kann "PGA Tour Golf" nicht mal die Golfspiel-Referenz "Leaderboard" den Schläger reichen. Endlich dürfen auch Solo-Spieler die prickelnde Wettkampf-Luft schnuppern: 60 schlagkräftige Gegner fordern Euch zum Match heraus. Auch das restliche Drumherum mit allem erdenklichen Schnick-Schnack (mal nützlich, mal witzig) spricht für das Programm. Bei aller "vordergründiger" Herrlichkeit sollte man allerdings den Spielablauf nicht vergessen. Bis auf das Putten hält er sich brav an die Leaderboard-Vorgabe. Das Einlochen wurde anders gelöst. Hier finde ich das Leaderboard-System etwas überschaubarer. Trotzdem steht fest: PGA Tour Golf ist das einzige Golfspiel, das Leaderboard Paroli bieten kann. Bei der Steuerung liegt der Oldie für mich noch um Nasenlänge vorn. In Sachen Ambiente und Spielvariationen führt eindeutig der Herausforderer.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka Preis: 90 Mark

MS-DOS 86%	**AMIGA**
Grafik 77% Sound 38%	nicht geplant
POWER-WERTUNG 86%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

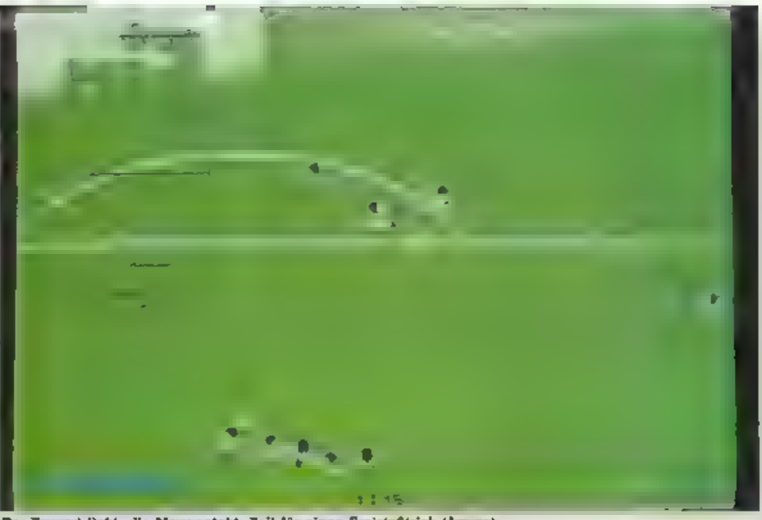
WIEDERHOLUNGSSPIEL

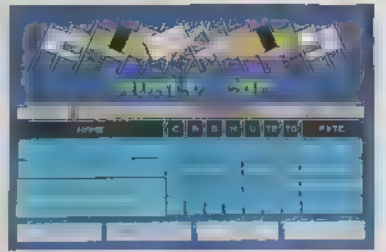
Kick Off 2

Nach einer Nachtröpfel-Zusatzdiskette ("Extra Time") und einem spielerisch eng verwandtem Programm ("Player Manager") ist der offizielle Nachfolger zu "Kick Off" endlich da. Die Fortsetzung "Kick Off 2" läßt sich grob als "Kick Off mit ein paar netten neuen Features" bezeichnen. Steuerung und Spielablauf wurden im Prinzip nicht geändert. Nimmt man den Ball mit gedrücktem Feuerknopf an, geht das Fußballer-Sprite in Paß-Bereitschaft. Zentriert Ihr den Joystick wieder und laßt den Knopf los, dribbelt das Männlein hurtig über den Platz. Betätigt man beim Laufen den Feuerknopf, wird geschossen.

So weit also nichts Neues doch wählt man vom Hauptmenü aus den Punkt "Options", wird man mit einigen Spezialitäten von Kick Off 2 konfrontiert. So könnt Ihr jetzt den Zustand des Spielfelds, die Länge einer Partie, Windstärke, den Schwierigkeitsgrad beim Liga-Spielbetrieb und bei einzelnen Freundschaftsspielen einstellen. Sogar der Schiedsrichter kann bestimmt, und das sehr rasante Spieltempo auf die Hälfte oder sogar auf ein Viertel gedrosselt werden (hilfreich für Einsteiger). Ferner dürft Ihr wählen, ob nach einem Unentschieden Verlängerung und Elfmeterschießen stattfindet und ob man dem Ball einen Effet nach links oder rechts geben kann, nachdem man ihn geschossen hat.

Bei Trainingsspielen könnt Ihr wie gehabt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Neu ist, daß zwei Spieler auch in einer Mannschaft gegen ein Computerteam kicken dürfen. Mit einem Vier-Joystick-Adapter können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Neben dem vom Kick Off bekannten Liga-Modus gibt es jetzt auch einen Pokal- und einen Weltmeisterschafts-Modus. Beim Pokal treten die acht Nationalteams aus der Liga im K. O. System an, die Weltmeisterschaft ist dem Turnierablauf der WM in Italien nachempfunden. Dieselben Mannschaften nehmen teil und spielen auch in den richtigen Gruppen. Hier ist dem Programmierer aber ein dickes Ei ins eigene Netz gekullert, denn es gibt für einen Sieg in einer WM-Gruppe drei Punkte — mächtig unrealistisch.


Der Torwart fleht, die Mauer steht: Zeit für einen Freistoßtrick (Amiga)



Viele neue Details: ein Blick auf das Hauptmenü (links) und die Auswahl unter "Optionen" (Amiga)

Ihr könnt nicht nur Teams und Taktiken des "Schwesterprogramms" Player Manager laden. Es wurde auch eine interessante Spielvariante von diesem Programm übernommen. Wenn Ihr wollt, dann steuert Ihr während des gesamten Spiels nicht den Kicker, der jeweils am nächsten zum Ball steht, sondern einen bestimmten Spieler.

Schon beim Ur-Kick Off konntet Ihr Eckbälle listenreich anschneiden und in den Strafraum zirkeln. Ähnliche Tricks dürft Ihr jetzt auch bei Freistößen anwenden, die in der Nähe des gegnerischen Tores für Euer Team gegeben werden. Ein paar Spieler bilden brav eine Mauer, und Ihr habt die Wahl zwischen einer Reihe von Freistoß-Varianten. So kann man z. B. den Ball links oder rechts an der Mauer vorbeischlenzen oder ihn an einen Mitspieler weitergeben.


Bei feuchten Bodenverhältnissen verhält sich der Ball anders. Weitschüsse bekommen besonders viel Tempo (Amiga)

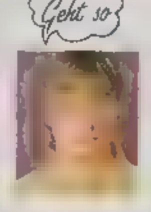
Wer eine besonders kunstvolle Kombination mit einem wunderschönen Tor krönte, wünschte sich wohl schon immer einen Weg, um die kleinen fußballerischen Meisterwerke zu verewigen. Mit der "Action Replay"-Funktion könnt Ihr Euch jetzt die Wiederholung eines Tores in Normaltempo oder Zeitlupe zeigen lassen und diesen Angriffszug sogar auf Diskette speichern. *hl*

Leider ist der WM-Modus nicht ganz bugfrei. Für einen Gruppensieg gibt's drei Punkte — was sagt die FIFA dazu? (Amiga)



Warme Worte, Pausentee: dieses Spiel tut nur noch weh (C 64)

Gehts so



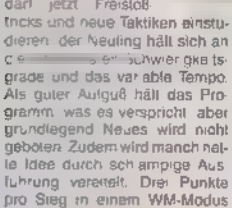
Der Spruch „Alle Ab- [illegible] nicht [illegible] und [illegible] zu [illegible] Spiel geschehen auf Bildschirmrasen nach wie [illegible] zu hek- [illegible] spiel [illegible] durch Zufall gelingen. Beim [illegible] Emlyn Hughes Soccer kann ich sicher sein, daß fußballerisches Können ein Match entscheidet, hier kommen mir doch ab und zu Zweifel. Keine Frage, wer "Kick Off" mochte, der wird mit den Erweiterungen des Nachfolgers zufrieden sein. Neue Freunde kann der Kick Off-Clan mit diesem zweiten Teil nicht dazugewinnen.

Gut!



Wenn das mal kein Erfolg wird. Mit dem [illegible] Kick [illegible] Reihe [illegible] Verbesserungen [illegible] der Nachfolger alle Fans [illegible] Freudensprüngen [illegible] sen zu zucken. Der Kick-Off-Enthusiast darf jetzt Freistoß-tricks und neue Taktiken einstudieren, der Neuling hält sich an [illegible] Schwierigkeitsgrade und das variable Tempo. Als guter Aufguß hält das Programm, was es verspricht, aber grundlegend Neues wird nicht geboten. Zudem wird manch nette Idee durch schlampige Ausführung vereitelt. Drei Punkte pro Sieg in einem WM-Modus sind ebenso idiotisch wie die durchweg germanisierten Spielernamen (selbst bei Ägypten heißen die Kicker z. B. Meier und Möller). Insgesamt gefällt mir Player Manager etwas besser, weil hier der ausgeklügelte Liga- und Strategieteil auf Dauer für mehr Motivation sorgt.

Kick Off 2 ist eine runde Sache für alle, die schon den Vorgänger mochten. Es bleibt aber der fade Beigeschmack, daß hier ein Programm schon zum vierten Mal in neuem Kleidchen verkauft wird: Nach Kick Off, Extra Time, Player Manager und Kick Off 2 sollte Schluß mit der Wiederverwertung sein.



STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 40 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
in Vorbereitung	Grafik 64% Sound 39%
	POWER-WERTUNG 65%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

MANAGER-MÜLL

Football Manager

WORLD CUP EDITION

Wer eine Erinnerungssoftware an die letzte Fußball-Weltmeisterschaft sucht, wird mit dem Remix eines echten Klassikers in Versuchung geführt. In den frühen 80er Jahren mutierte "Football Manager" als erstes Fußballtrainer-Strategiespiel zum Riesenhit. Der Name des neuesten Aufgusses dieses Oldies läßt schon ahnen, um was es geht: Bei "Football Manager World Cup Edition" werdet Ihr zum Nationaltrainer, der seine Kicker-Elite erst durch die Qualifikationsrunde schleusen und dann bei der WM-Endrunde gut abschneiden soll. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und gebt für jeden einzelnen Spieler eine Match-Taktik vor. Vor Beginn einer Partie und in der Halbzeit kann man die Mannschaft außerdem moralisch aufrichten, indem man die richtigen Worte findet. Die entsprechenden Sätze, die die Mannschaft beflügeln (oder demotivieren), werden einfach angeklickt. Dann läuft das Spiel ab, bei dem Ihr nicht ins Geschehen eingreifen dürft. *hl*

Hilfe

Heiliger Kickergott, die jüngste Football Manager-Fortsetzung macht weniger Spaß als das knapp zehn Jahre alte Original. Den vollmundigen Sprüchen auf der Packung zum Trotz („mehr Realitätsnähe, mehr Spielbarkeit") entpuppt sich das Programm als tödlich eintönig. Der Spieler ist in seinen Aktionen eingeschränkt, und die langen Spielsequenzen können nicht abgebrochen werden. Platzverweis [illegible] ist die [illegible] enthaltene Grafik. Den Spielstand könnt Ihr nicht speichern. Dem Programmierer dieses Primitiv-Spiels sollte man ebenslang den Computer entziehen; die Menschheit könnte dann ruhiger schlafen.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Addictive, Zirka-Preis: 35 bis 70 Mark

MS-DOS 22%	AMIGA 22%
Grafik 22% Sound 4%	Grafik 19% Sound 4%
POWER-WERTUNG 22%	POWER-WERTUNG 22%
ATARI ST 22%	**C 64 18%**
Grafik 19% Sound 4%	Grafik 8% Sound 8%
POWER-WERTUNG 22%	POWER-WERTUNG 18%



- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
neueste Software auf Herz und Nieren geprüft
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
... und dazu mit noch mehr Vorteilen
den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
kostet nix!)
...oder wißt Ihr was Besseres??!

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

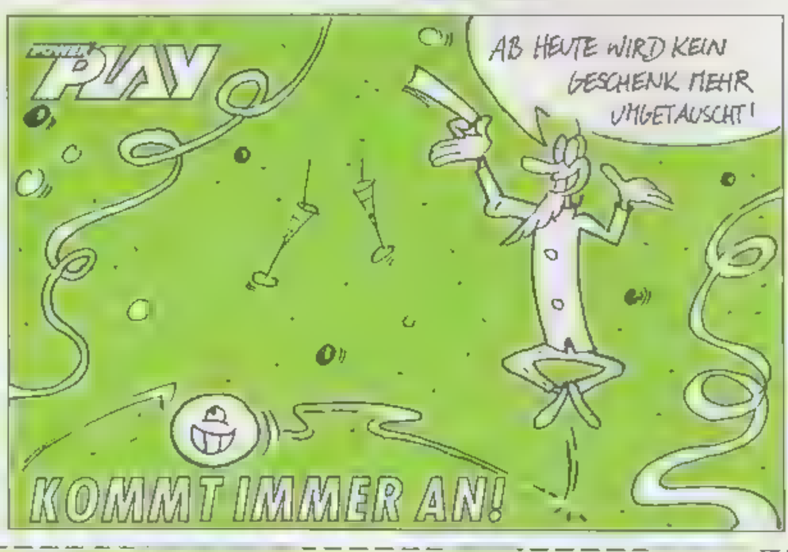


POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



MITMACH-KARTE

POWER PLAY

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen.

1 ______ Seite ______

2 ______ Seite ______

3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______

______

______

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______

______

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______

______



Eure Nachricht an die Redaktion

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)   Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift   01/AD 10 09

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben.

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY GESCHENKABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken. Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus.

Das Abonnement ist **limitiert auf 12 Ausgaben** verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller	**und das ist der / die Glückliche:**
Name, Vorname	Name, Vorname
Straße, Hausnummer	Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort	PLZ, Wohnort
Telefon (Vorwahl)	Telefon (Vorwahl)

Ich bezahle das Geschenkabonnement
nach Erhalt der Rechnung   bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer   BLZ

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift   07/AD 10 09

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben.

Antwortkarte

Power Play
Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Name, Vorname   Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben.

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



Kung Fu-Urgewalt pur — da schlottert der Pyjama (ST)



Kampf der Flora: Stirb, du böses Killergrün! (ST)

WO RIPPEN EINSAM BRECHEN

Oriental Games

Oh großer Nachwuchs-Kämpfer aus dem Abendland, willkommen bei den "Oriental Games". In drei Disziplinen mögest Du antreten, um das große Turnier zu gewinnen. Kendo, Kung Fu und Kyo-Kushin-Kai. 16 Kämpfer (darunter beliebig viele Computer-Schwarzgurte) nehmen am Turnier teil, das im K.O.-Modus ausgetragen wird. Wer weichgeklopft auf die Matte sinkt, fliegt raus. Pro Disziplin stehen Euch 16 verschiedene Bewegungs-, Schlag- und Verteidigungs-Techniken zur Verfügung. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und nach jedem Kampf wird eine Prügelstatistik ermittelt. Besonders gute Kampfleistungen und Plazierungen werden mit Medaillen belohnt. Nach Absolvierung aller drei Disziplinen wird der Gesamtsieger des Turniers gekürt. Ein besonderer Clou ist der "Joystick-Editor". Hiermit könnt Ihr eine beliebige Kombination von Kampftechniken auf eine Joystick-Richtung legen. So genügt dann eine einzige Knüppe bewegung, um bis zu vier verschiedene Hiebe "am Stück" auf den armen Gegner niederprasseln zu lassen. *hl*

Gut!

Den Turniermodus haben sich die Programmierer nett ausgedacht, doch leider könnt Ihr Eure Spielfigur nicht speichern, was man nach den errungenen gewonnenen Medaillen bedauert. Die Grafik ist passabel, wenn auch nicht sonderlich schönen Sprites, beim Sound dominieren Digi Kampfschreie und stimmige Röchelunterma lung. Die Steuerung ist gut, doch die Computergegner knockt man auch auf gehobenem Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung relativ leicht aus. Oriental Games ist gut spielbar, entfaltet aber erst im Turnier mit ein paar menschlichen Spielern seinen vollen Reiz.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
In Vorbereitung	In Vorbereitung

ATARI ST 66%	C 64
Grafik: 64% Sound: 56%	In Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 66%	

DAS LEBEN DES BRIAN

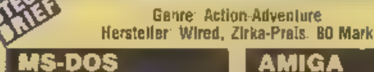
Viking Child

Loki, der ungeratene Filius von Obergott Odin, hat die Eltern des kleinen Wikingerjungen Brian in sein Privatgefängnis gezaubert. Da sitzen die braven Leut nun und warten darauf, daß Klein-Brian sie rettet. Der Dreikäsehoch kann dies schaffen, indem er 16 horizontal scrollende Levels abgrast und hier alle möglichen Monster vernascht. Am Ende der Odyssee steht der Endkampf mit Lümmel Loki höchstpersönlich. So wirr die Story beim Geschicklichkeitsspiel "Viking Child" ist, so bekannt kommt einem der Ablauf vor. Die Programmierer haben anscheind öfters mal "Super Wonderboy" gespielt, denn hier wie da wetzt ein netter Knirps durch verschiedene Landschaften, springt von Plattform zu Plattform und sammelt Münzen auf, von denen er sich in Läden bessere Ausrüstung kauft. Neben dem taktischen Element ("Wann kaufe ich mir was von meinem Geld?") ist Gründlichkeit beim Level-Durchforsten angesagt, denn an vielen Stellen sind Münzen versteckt. Wer sich weit vorangespielt hat, erfährt ein Paßwort. *hl*

Geht so

Super Wonderboy hat bestimmt nichts von seinem unehelichen Zwillingsbruder Brian gewußt. Die Abenteuer des Viking Child sind zwar schwer abgekupfert, aber der Spielspaß ist nicht ohne. Die "Monsterhauen-Extras-kaufen"-Masche ist nicht die schlechteste. Außerdem animiert die sehr schöne Grafik, welche die Computer-Umsetzungen von Super Wonderboy klar aussticht, zum Weiterspielen. Der Schwierigkeitsgrad ist eher überdurchschnittlich, aber angesichts des Paßwort-Systems läßt sich dies verschmerzen. Wer auf diese Art von Programm steht, sollte mal eine unverbindliche Probe-Runde wagen.

STECKBRIEF



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Wired, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
In Vorbereitung	In Vorbereitung

ATARI ST 67%	C 64
Grafik: 72% Sound: 61%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 67%	

GRÜNER BLOBBIE, FEUCHTES GRAB

Flood

Im Untergrund tobt ein kauziger Krieg der niedlichen Knuddel-Sprites: In einer Fantasie-Welt haben sich so ulkige Gesellen wie "Plonkin Donkins" und "Psycho-Teddybären" zusammengetan, um das Volk der Blobbies auszurotten. Blobbies sind friedliche grünhäutige Müllfresser, die in unterirdischen Schächten leben. Quiffy ist der letzte Blobbie, der die Attacken der Mieslinge überlebt hat. Als eine Flutkatastrophe das Höhlensystem zu überschwemmen droht, hat Quiffy die Nase voll und beschließt, an die Oberfläche zu fliehen. Dazu muß er 42 Höhlen durchqueren, die von Gegnern bewacht werden. Um die Teleporter zu aktivieren, mit denen man von Höhle zu Höhle springen kann, muß Quiffy erst alle Müllteile vertilgen, die verstreut herumliegen. Nur gut, daß sich in der Regel eine Waffe finden läßt, mit der sich der gereizte Blobbie zur Wehr setzen kann. Mit Bumerangs, Flammenwerfer, Dynamit, Handgranaten und Shuriken geht's den Aggressoren an den Kragen.

Sobald Ihr einen neuen Level betretet, beginnt das Wasser langsam, aber sicher die Höhle zu füllen. Quiffy kann unter Wasser nur kurze Zeit die Luft anhalten; eine Höhle muß also unbedingt geschafft werden, bevor sie ganz überflutet ist. Beim Schwimmen tut sich Quiffy etwas schwer, doch dafür kann er sehr gut springen und laufen. Seine Spezialität ist das Klettern, er kann sogar die Höhlendecke entlanghangeln. Für zusätzlichen Zeitdruck sorgt der Geist von Quiffys Tante. Ein Weilchen, nachdem Quiffy einen neuen Level betreten hat, erscheint der gespenstische Familienanhang und geht seinen Weg nach. Die Spukgestalt ist einen Tick schneller als unser Held und kommt ihm allmählich immer näher. Da eine Berührung mit der Geistertante Lebensenergie kostet, solltet Ihr Euch nicht allzuviel Zeit lassen.

In fast jeder Spielstufe gibt es versteckte Extras zu entdecken. Stellt sich Quiffy an bestimmte Stellen, wird er in Bonus-Höhlen teleportiert, in denen er punkteträchtige Gegenstände einsammeln kann. In einigen Levels könnt Ihr ein Paßwort erfahren, mit dem Ihr bei späteren Spielen gleich in einer fortgeschrittenen Höhle anfangen könnt und so nicht immer wieder von vorne anfangen müßt. *hl*

Gut!

Quiffy ist grün, hat eine dicke Bierwampe, frißt am liebsten alte Cola-Dosen und sieht niedlich aus. Alleine dieses putzigen Sprites wegen sollte man sich "Flood" zulegen. Aber nicht nur die tollen Figuren sorgen für Stimmung, auch das ausgetüftelte Spielprinzip von Flood zieht einen erbarmungslos in seinen Bann — viele Levels, eine tolle Grafik, guter Sound und einen Berg versteckter Extras sorgen für lange Motivation. Wer anfängt, sich müllfressend und granatenwerfend durch die langsam steigenden Wassermassen der 42 Levels zu bewegen, wird sich rettungslos in Flood verlieben. Genial ist die Idee mit dem "Geister-Quiffy", der endlich für eine neuartige Form des klassischen Zeitlimits sorgt. Mit Flood kommt frischer Wind in die recht eintönige Action-Adventure-Landschaft.

Super!

Bildet Euch bloß keine voreilige Meinung über "Flood"! Beim ersten Anspielen ahnt man noch nicht, wie viele Gags in diesem feinen Programm stekken. Ich war zunächst skeptisch, daß die Programmierer des Strategie-Bestsellers "Populous" als nächstes ein Action-Adventure veröffentlichen wollen, doch je öfter ich Flood spiele, desto mehr überzeugt mich das Programm. Hauptverantwortlich für den satten Unterhaltungswert ist das originelle und abwechslungsreiche Spielprinzip: Je weiter man kommt, desto mehr neue Schalter, Gegner, Waffen, Extras und Geheimgänge entdeckt man. Dank des gemäßigten Schwierigkeitsgrads und des Paßwort-Systems droht nie der große Frust. Die Grafik ist hochgradig drollig und die Sound-Effekte originell. Flood ist ein schlaues und putziges Programm, das unverwässerten Spielspaß bietet.

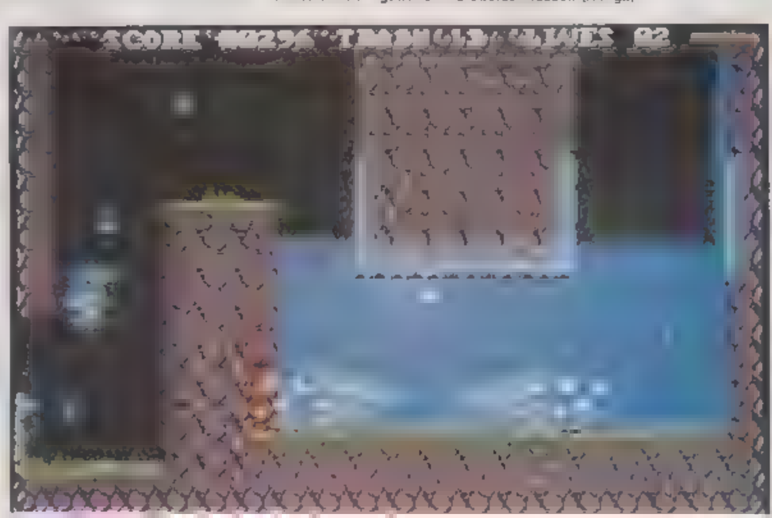
STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 90 Mark

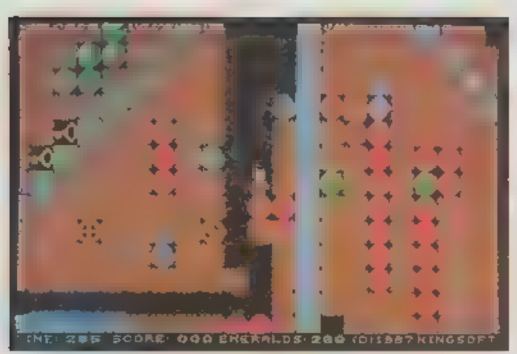
MS-DOS	AMIGA 80 %
nicht geplant	Grafik 73 % Sound 70 %
	POWER-WERTUNG 80 %
ATARI ST 79 %	**C 64**
Grafik 70 % Sound 70 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG 80 %	



Trantors Lieblingswaffe in Blobbies Flossen (Amiga)



Die Flut steigt, das Wasser blubbert, Quiffy kräftig rudert (Amiga)



Der dritte Teil birgt hammerharte Levels (Amiga)

HATTRICK MIT HAKEN

EMERALD MINE 3

Aller guten Dinge sind drei: Die "Boulder Dash"-Variante "Emerald Mine" gibt's nun in der dritten Auflage. Im Vergleich zum Original, das erstmals 1987 erschien und mittlerweile zu den Klassikern zählt, sind nur die 100 Levels neu. Die Aufmachung ist dieselbe: Weder Grafik noch Sound wurden geändert.

Für Emerald Mine-Neulinge sei hier noch einmal kurz das Spielprinzip erklärt: In jedem Level, der mehrere Bildschirme hoch und breit ist, muß man eine bestimmte Anzahl Diamanten aufsammeln. Diese liegen entweder gut versteckt herum oder müssen mit spielerischen Tricks "beschafft" werden. Ein knackiges Zeitlimit und ein gutes Dutzend verschiedener Feinde (mit jeweils anderen Verhaltensweisen) machen Euch das Leben schwer. Mit Schlüsseln werden Türen geöffnet, Dynamit sprengt verstopfte Wege frei. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, wird der Spielstand auf Diskette gespeichert. Wer einen Partner zur Hand hat, darf sich im Teamwork-Modus an neuen Levels versuchen. *mg*

Geht so

Der dritte Teil wurde ganz schön hingeschludert. Im Spiel weist nichts außer dem Levels darauf hin, daß man gerade Emerald Mine 3 spielt. Apropos Levels: Manchmal sind sie ... her Schwierigkeitsgrad, daß man sich die Hacken abläuft und nicht besonders knifflige Puzzels lösen muß. Ich liebte das Original, habe den zweiten Teil (mit Editor) gerne gespielt, aber der dritte Aufguß hat mich etwas enttäuscht. Mir ist er zu lieblos zusammengeschustert. Keine Frage: Spielprinzip und Spielelemente sind nach wie vor fein ausgedacht, nur hätte man die daraufliegende Staubschicht entfernen sollen.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft Zirka Preis: 40 Mark

MS-DOS
nicht geplant

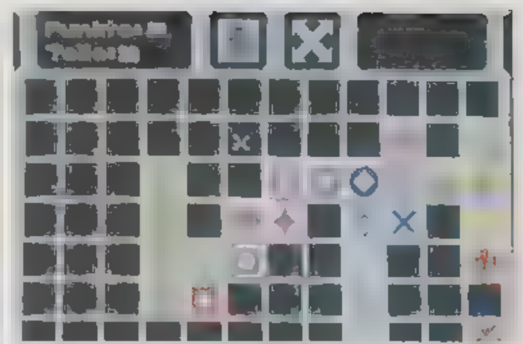
AMIGA 68%
Grafik 55% Sound 53%
POWER WERTUNG 68%

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Wo mag das Teil nur hingehören? (Amiga)

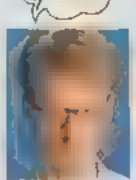


72 Steinchen setzen, das kann den Spieler nicht ergötzen (Amiga)

GEOMETRIE-KNOBELEI

Tangram

Die Ursprünge des Brettspiels "Tangram" liegen in Asien. Genauer gesagt: Es wurde irgendwann im Mittelalter in Japan entwickelt. Da die Japaner ein Völkchen mit ausgeprägtem ästhetischen Empfinden sind, darf man auch von ihren Spielen eine besondere Note erwarten. Obwohl vom Spielprinzip her extrem einfach, bietet Tangram doch eine Fülle an Spielvariationen. Aus sieben geometrischen Grundelementen lassen sich unendlich viele Figuren legen oder vorgegebene Gestalten nachbauen. Wer einmal versucht hat, einen Kranich oder Frosch aus Drei- und Vierecken zu konstruieren, weiß, wie schwierig diese Aufgabe ist. In der Umsetzung von Kingsoft muß man hundert verschiedene Figuren unter Zeitdruck nachbauen, wobei die Elemente mit der Maus positioniert und gedreht werden. Ist diese Aufgabe geschafft, kann man mit dem eingebauten Editor eigene geometrische Figuren entwerfen. Jeder Tangram-Fan kennt das Glücksgefühl, wenn es gelingt, aus wenigen Elementen ein komplexes Muster zu konstruieren. vw



Eigentlich keine schlechte Idee, dieses faszinierende Brettspiel für den Computer umzusetzen. Eine zweckmäßige Benutzerführung, unaufdringliche Grafik, die nicht vom Knobeln und Grübeln ablenkt, und ein Zeitlimit, das Hektik aufkommen läßt. Offen gesagt, würde ich bei "Tangram" aber auf den Computer verzichten. So ein Puzzelspiel muß man im wahrsten Sinne des Wortes "begreifen", sprich mit den Händen auf dem Tisch hin und her schieben. Auf dem Bildschirm ist das nur das halbe Vergnügen. Da der Preis erfreulich niedrig ist, sollten eingefleischte Tangram-Fans trotzdem einmal reinschauen.

STECKBRIEF

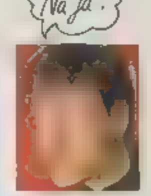
Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 30 Mark

MS-DOS	AMIGA 48 %
in Vorbereitung	Grafik: 26 % Sound: —
	POWER-WERTUNG 48 %
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	In Vorbereitung

ZUM STEIN-ERWEICHEN

Titano

Zwölf Steintypen mit je sechs Farben und ein Brett — nein das ist nicht "Ishido" (Test in *POWER PLAY* 9/89), sondern "Titano", eine Ishido-Adaption für den Amiga. Die Regeln sind im wesentlichen die gleichen geblieben. Der Spieler setzt die Steine aufs Brett. Dabei muß er darauf achten, daß Form oder Farbe zum angrenzenden Stein übereinstimmen. Für jeden gesetzten Stein gibt's Punkte. Wenn man es schafft, den Stein so zu plazieren, daß gleich mehrere Attribute passen, bekommt man besonders viele Punkte gutgeschrieben. Stimmen Form und Farbe mit den Nachbarn nicht überein, darf man ihn nicht setzen — das ist der Unterschied zu Ishido. Sollte man das Steinchen nicht unterbringen können, legt man ihn zurück in den Stapel — das kostet allerdings Punkte. Ab Titano wird mit der Maus gesteuert, wenn man einen Stein an eine falsche Stelle setzt, gibt der Amiga ein verstimmtes Brummen von sich und es erscheinen "Spezialsteine", die den Score dezimieren oder Steine vom Brett verschwinden lassen. al



Ich finde Titano ärgerlich. Daß man versucht, eine Adaption für das immer noch nicht erschienene Spitzen-Spiel Ishido zu programmieren, ist ja löblich. Aber warum mußte man so viele Fehler machen? Durch die "Titano-Spezialregel" (Kein Anlegen möglich, wenn beim 2ten Nachbarn Form & Farbe nicht stimmen) kommen schnell noch Steine, die nicht passen. Und der Computer merkt das nicht einmal — nicht gerade ein Beispiel höherer Programmierkunst. Schade, schade, das hätte ein schönes Spiel werden können, aber so? Ishido ist ein edles Spiel, Titano nur der billige Abklatsch. Pfui.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 15 %
nicht geplant	Grafik: 10 % Sound: 2 %
	POWER-WERTUNG 15 %
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

LIEBES-ERKLÄRUNG AN DEN AMIGA

Unreal

Ein schlimmer Finger hat schon wieder einmal die Freundin einer tapferen, unerschrockenen Kämpfer-Natur gekidnappt (Anmerkung der Redaktion: nicht sehr originell). Bevor er seine Liebste wieder in die Arme schließen kann, warten acht actionreiche Levels auf ihn. Drei davon muß er zu Fuß, nur mit einem Schwert bewaffnet, überstehen. Die Hintergrundlandschaft scrollt widerspruchslos parallax von rechts nach links. Hüpfend, laufend und duckend müßt Ihr diversen Gegnern ausweichen oder sie mit dem Schwert unfein pieksen. Wer den blitzblanken Säbel kurz in ein Feuer taucht, der darf für einige Zeit mit einem Feuerschwert die Feinde erschrecken. Nur mit roher Gewalt und gutem Timing ist allerdings nicht jede Situation zu meistern. Diverse Puzzles fordern hier die grauen Zellen heraus. Diese können in den anderen fünf Leveln, wo man in bester "Space Harrier"-Manier als Drache über Landschaften braust, getrost ein Nickerchen machen. Flinke Reaktionen und ein geübter Feuer-Finger sind gefragt. Ab und zu liegen Extras auf der Oberfläche parat, die für mehr Feuerkraft oder kurzzeitige Unverwundbarkeit sorgen.



Wer den Feuerfontänen nicht ausweicht, wird erbarmungslos geröstet (Amiga)



In dieser Burg befindet sich die entführte Prinzessin (Amiga)

Ungewöhnlich ist die Punktezählung: Ihr startet mit dem Maximal-Score von 99 Punkten. Mit jeder Feindberührung werden es etwas weniger. Blinkt Euch eine 0 entgegen, bedeutet dies leider "Game Over". Habt Ihr einen Level geschafft, dürft Ihr den Spielstand auf Disk speichern. *mg*

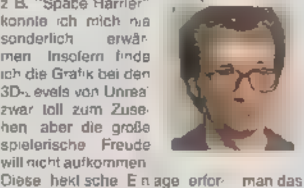


Die Alternative zum Flammenwerfer: das Feuerschwert (Amiga)

Geht so

"Unreal" ist eine prima Laudatio für die technischen und grafischen Fähigkeiten des Amigas. Die Aufmachung ist schlicht fantastisch. Dank der überraschend flotten sowie fließenden 3D-Animation und den grafischen Kunstwerken in manchen 2D-Leveln werden einige "Ahhs" und "Ohhs" nicht ausbleiben. Dazu kommen naturgetreue Sound-Effekte, die zusammen mit der ungeheuren Detailliebe eine prickelnde Atmosphäre erzeugen. Leider wurde beim Spieldesign nicht ganz soviel Sorgfalt an den Tag gelegt. Manchmal tut man sich mit dem Ausweichen in den 3D-Leveln recht schwer und allzu ideenreich sind die 2D-Geschicklichkeits-Stufen auch nicht. Im Vergleich zu "Shadow of the Beast" liegt Unreal allerdings um Längen vorne. Unreal ist optimal dazu geeignet, deprimierten Amiga-Besitzern, die nachts von dem Satz "... ist identisch mit der ST-Umsetzung" träumen, wieder neuen Lebensmut einzuflößen. Spieler sch rangiert es klar über dem Durchschnitt, die vorderen Plätze kann Unreal leider nicht angreifen.

Geht so



Für mäßig spielbare 3D-Ballereien wie z. B. "Space Harrier" konnte ich mich nie sonderlich erwärmen. Insofern finde ich die Grafik bei den 3D-Levels von Unreal zwar toll zum Zusehen, aber die große spielerische Freude will nicht aufkommen. Diese hektische Einlage erfordert eine Mischung aus Auswendiglernen des Levels, Glück und guten Reflexen. Die horizontal scrollenden Spielstufen gefallen mir etwas besser, auch wenn es da reihenweise Stellen gibt, an denen man schwerlich ohne Energieverlust vorbeikommt. An grafischen Effekten steckt in Unreal genug, um den Preis von 90 Mark zu rechtfertigen. Beim Spielspaß kann man das leider nicht behaupten, der köchelt eher auf kleiner Flamme vor sich hin. Ein Programm für grafikbewußte Action-Fans, der Rest sei gewarnt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: UBI Soft, Zirka Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 63 %
nicht geplant	Grafik 87 % Sound 78 %
	POWER WERTUNG 63 %

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Gluck und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

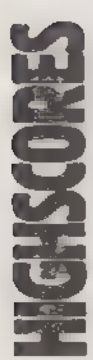
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 14. September 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO
TOP TEN

1. Emlyn Hughes Soccer
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Klax
6. Rings of Medusa
7. Rainbow Islands
8. Logo
9. Drakkhen
10. Castle Master

HALL OF FAME



Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

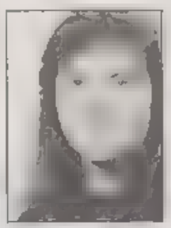
Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

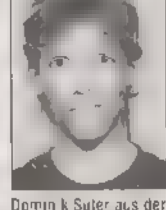
Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München


Suzanne aus Gifhorn liebt's klassisch mit Arkanoid


Dominik Suter aus der Schweiz wandelt über den Regenbogen

Arkanoid
Amiga: 1.019.640 von Susanne Fraatz, Gifhorn

Blood Money
MS-DOS: 251.337 von Andreas Becker, Vaterstetten

Eye of Horus
Amiga: 15.590 von Ren Stumpp, Hahnheim

Gravity Force
Amiga: Race 1 in 56 Sec. von Peer Hamann, Seelze

Grand Prix Circuit
C 64: 00 57,18 (Monza) von Sebastian Steingräber, Stadtallendorf

Gunhead
PC-Engine: 3.470.150 von Martin Müller, Wasserburg

Hard Drivin
ST: 57,51 Sec. (Speedtrack) von Marc Whiffen, Erkrath

Indy: Adventure
Amiga: 762 von Gernot Schreiber, Witten

Klax
Amiga: 1.445.115 von Andreas Szedlatz, Pforzheim

Last Ninja II
C 64: 256.200 von Hans Martin Schmied, Harburg

Nemesis
Gameboy: 187.200 von Thorsten Günter, Tullingen

Nebulus
C 64: 42.560 von Alfred Prozella, DDR-Dresden

Paradroid
C 64: 66.315 von Martin Patzwald, Rotenburg

Parodius
Automat: 200.500
Thunderforce III
Mega Drive: 3.456.700 beide von Martin Gaksch, *POWER PLAY*

Pinball Wizard
Amiga: 388.720 von Martina Möller, Hamburg

Power Drift
Amiga: 756.200 von Ralf Roland Wahl, A-Wien

Rainbow Island
ST: 581.900 von Dominik Suter, Thalwil-CH

Rainbow Island
Amiga: 2.061.330 von Dietmar Dierschke, Borgelweg

Rock'n Roll
Amiga: 398.750 von Dieter Naujoks, Nortorf

Super Star Soldier
PC-Engine: 634.200 von Michael Hengst, *POWER PLAY*

Silkworm
Amiga: 740.100 (Heli) von Verian Williams, Hamburg

Silkworm
Amiga: 608.100 (Jeep) von Thorsten Felberg, Hamburg

Super Mario Land
Gameboy: 283.630 von Jürgen Schulze-Döbold, Stuttgart

Tetris
Game Boy: 119.324 von Sylvia Thaler, Vaterstetten

Tennis
Gameboy: 6:0,6:1 (Level 4) von Jan Kritzer, Altlußheim

Their finest Hour
MS-DOS: 7.303 (Me-109) von Christian Reisler, Undeloh

Their finest Hour
MS-DOS: 4.060 (Do-17) von Stefan Böhn, Duisburg

Turrican
Amiga: 747.700 von Marco Marzinkowski, Recklinghausen

Turricane
Amiga: 766.550 von Maik Humpert, Soltau

Turn it
Amiga: 2.618 von Andreas Hinz, Langenfeld

Twinworld
Amiga: 29.725 von Andreas Jacke, Rotenburg

Twinworld
Amiga: 46.310 von Jan Groß, Bremen

Virus
ST: 87.453 von Klaus Altmann, München

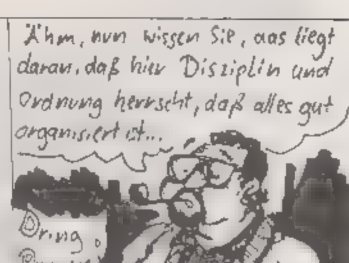
Xenon II
Amiga: 645.720 von Harry Pfister, Baden-Baden

X-Out
C 64: 305.200 von Thomas Beck, Königswinter

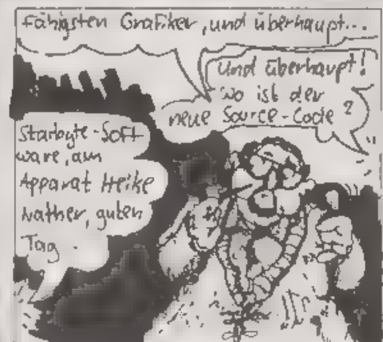
Xevious
PC-Engine: 145.670 von Volker Weitz, *POWER PLAY*

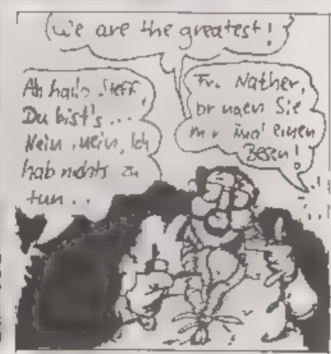
STARBYTE - Das Comic Teil 1



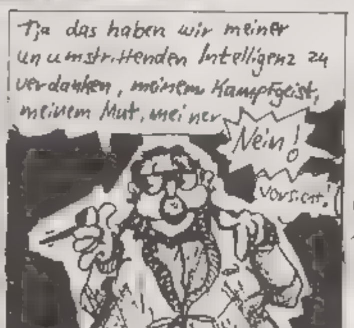
















WISSEN SIE WARUM WIR EINEN HIT NACH DEM ANDEREN PRODUZIEREN ?

WIR NICHT !

(vielleicht sind unsere Spiele ja wirklich so gut)

CLUBS



Wegen der vielen Zuschriften mußten wir die Clubs der ersten Stunde leider von unserer Clubliste verbannen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar



Lords of Imagination

Der internationale Rollenspielclub "Lords of Imagination" (LOI) wurde Anfang 1989 von fünf Rollenspielfans gegründet. Ihr Ziel war es, eine Interessenvertretung für alle Rollenspieler, sei es am Computer oder am Spieltisch, zu bilden. Die Idee der Clubgründer ist: Eine genaue Definition des Rollenspiels, Einsteigerhilfen, Informationen über die Anfänge des Rollenspiels sowie Einführungskurse für Rollenspieler und solche, die es werden wollen, anzubieten. Das Sprachrohr des Clubs ist seine Zeitung "Dwarfs & Giants", bei der alle Rollenspieler aufgefordert sind, sich aktiv zu beteiligen. Mittlerweile hat der Club fast hundert Mitglieder und ge-

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK · ALLE CLUBS AUF EINEN BLIC

[illegible]
Computertyp: C 64, Atari 800 XL, Amiga
Anschrift: Thies Kageman[illegible]
Norderdo[illegible] 25
225[illegible] Bohmdorf

Amiga Magic
Computertyp: Alle Amigas
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 45
5142 Hückelhoven

Stamp Computerclub
Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Stamp Computerclub
Am Steinberg 85
5160 Düren

Inter Comp
Computertyp: Alle Computersysteme
Anschrift: Inter Comp
Hauptstr. 6
5409 Obernhof/Lahn

Programm Master
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: Programm-Master
Pfk. 049784 D
7410 Reutlingen

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngasse 9
8400 Regensburg

The OutRunners
Computertyp: Master System, Mega Drive
Anschrift: The OutRunners
Wahringer Str. 24 [illegible]
A-1090 Wien

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-Dos, Atari ST, Amiga, C 64
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
[illegible] 7
1000 Berlin 21
Postfach 210268

Fullstop
Computertyp: Sega Master, Mega Drive System
Anschrift: Stephan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Kindercomputerclub — KCC
Computertyp: C 64
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Wefers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:
Computertyp: Amiga
Anschrift: Thomas [illegible]
Hauptstr. [illegible]
5205 St. Augustin

Commodore-Computer-Club Anhalt:
Computertyp: C 64
Anschrift: Commodore-Computer-Club Anhalt
Horst Lubitzow
VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH
PSF 111
DDR 4500

Videospielclub Cobra:
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8 Bit, [illegible] Konami
Anschrift: Videospiel-Club Cobra
Postfach 6
CH-4012 Basel

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C-128, C 64
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
D-2401 Stockelsdorf
045[illegible]/493306

Mega Drive Fan-Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: Mega Drive Fan-Club NRW
Thomas [illegible]
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/99886

Lords of Imagination
Computertypen: Alle Systeme
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach [illegible]
4777 Welver

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Anschrift: Marty Reiser
Leopoldstr. 10
683 Hirschstad
06202/15203

Club 68000
Computertyp: C[illegible], A500, A1000, A2000 und [illegible]
Anschrift: Club 68000
Inh. [illegible]
Badgasse 23
[illegible]
06222 52558

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC, C 64
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64, C 128
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Siepmann
Sebastian[illegible]weg 9
7198 Pfullendorf

PDC Public Domain Club Munchen
Computertyp: Atari ST
Anschrift: PDC Public Domain Club München
[illegible]str. 83
8000 München 8

NEUZUGÄNGE

Softlun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Leistungen: [illegible] Hefte, Tips, PC-Bib[illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] Mark
Anschrift: Mi[illegible]

wnnt auch in den angrenzenden Nachbarländern immer mehr Anhänger Langsam werden auch die Softwarehändler auf LOI aufmerksam der Club rechnet in Kürze mit spez ellen Rabatten für seine Mitglieder
up

Zuschriften b tte an
"LORDS OF IMAGINATION"
Postfach 22
4777 Welver



PC Engine und Mega Drive Club No 1

Satte 130 Mitglieder hat der Club No 1 für PC-Engine und Sega Mega Drive. In seiner umfangreichen und ausführlichen Clubzeitung (dank der überregionalen Kontakte nach Japan und den U.S.A.) finden die Freunde der Videospielkonsolen die Besprechungen aller neuen Spiele für die beiden Systeme. Ebenso Berichte zur neuesten Hardware Nachrichten vom Softwaremarkt und Spieletips. Außerdem stehen den verzweifelnden Spielefreaks viermal die Woche fernmündliche Spielehilfen zur Verfügung. Die aktuelle Hitliste des Clubs sieht derzeit folgendermaßen aus
up

PC Engine
1. Cybercore
2. New Zea and Story
3. Blue B ink
4. Paranoia
5. Splatterhouse

Mega Drive
1. Phantasy Star II
2. Super Shinobi
3. Ghouls n Ghosts
4. Kujaki-Oh 2
5. Golden Axe

Zuschr ften bitte an
PC Engine Club No. 1
Postfach 322
D-8938 Buchloe
08241/2951

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

...gasse 24

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari STE
Leistungen: ...
Schwerpunkte: ... STE Anwender ...
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: ... Club Germany

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: ... Spiele
Mitgliedsbeitrag: ...
Anschrift: Advanced Atari Club

Blackboys
Computertyp: C 64-MS-DOS
Leistungen: ...
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: ...

T.E.S.
Computertyp: C 64
Leistungen: ...
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark Aufnahmegebühr

Anschrift: ...
Landwehr 1
...

T.S.M Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Leistungen: ...
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele Drucker Tools, Grafik & Programmaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: T.S.M Club
Voshalsfeld 63
...

T.u.C.
Computertyp: Amiga ...
Leistungen: ... PD-Software ... Katalogdiskette ... eigene PD
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: ...
...gang 2a
...

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Leistungen: ...
Schwerpunkte: Pac-Man ...
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatl.
Anschrift: Pac-Club
...



Von der Rolle

Ich habe meinen C 64 erst seit ca. einem halben Jahr und habe mich in dieser Zeit zum absoluten Adventurefan entwickelt. Nun bin ich durch Ihre Tests auf ein anderes Genre aufmerksam geworden (nämlich Rollenspiele). Jetzt möchte ich mir ein Spiel dieser Art kaufen, doch weiß ich nicht genau, welches. Die Favoriten sind (nicht zuletzt durch Ihre Tests) Tangled Tales, Curse of the Azure Bonds und eines der Bards Tale- (bzw. Dragon Wars), bzw. der Ultima-Reihe. Zu welchem (auch nicht von mir aufgeführten) würden sie mir raten?

Zu den "Problemen" einiger Leser mit den Konsolen kann ich nur sagen: Mich stören sie nicht und die Konsolenfans werden wohl keine andere Zeitschrift finden, wo so sachlich und auch witzig ihre Spiele getestet werden.

Neuerungen: Eigentlich finde ich die *POWER PLAY* rundum super, aber für meine Begriffe fehlt noch ein, wenn auch klitzekleines, "Schmankerl". Das wäre eine Oldie-Ecke, in der ältere Spiele aller Art (unter Berücksichtigung des Zahnes der Zeit) vorgestellt und getestet werden. Dabei könnte auch die alte POWER-Wertung der neuen gegenübergestellt werden.

Andreas B... am ... Berlin

Hmmm schwierig — ich würde Dir alle der obengenannten Rollenspiele empfehlen. Aber ernsthaft: Es kommt ein wenig darauf an, wo Deine persönlichen Vorlieben liegen. Prügelst Du am liebsten Monster platt und zeichnest gerne Karten, ist wohl die Bard's Tale-Serie der richtige Griff. Stehst Du mehr auf spielerische Details, heißt die Devise Ultima. Wenn Du mehr auf taktische Kämpfe und tolle Stories Wert legst, ist wohl die AD&D-Serie die richtige Wahl. Schau doch auch mal in den Rollenspielschwerpunkt in dieser Ausgabe. Dort findest Du mit Sicherheit das richtige für Dich. *mh*

Aber bitte mit Absender...

Eine kleine Bitte in eigener Sache: Immer wieder erreichen uns Briefe ohne Absender. Anonyme Zuschriften pflegen wir prinzipiell nicht abzudrucken, außerdem können wir dem Verfasser auch keine persönliche Antwort schicken. Wer eine Meinung zu vertreten hat, sollte auch mit seinem Namen dazu stehen. Ironischerweise sind meist solche Zuschriften anonym, die mit pseudoprovokativen Floskeln à la "Ihr traut Euch ja eh nicht diesen Brief abzudrucken" versehen sind.

Liebe Freunde, wir äußern uns wirklich gerne zu jeder kritischen Meinung, aber gebt bitte Euren Absender an. Wir haben noch keinem der über *POWER PLAY* meckert das Trantor-Rollkommando auf den Hals geschickt. Solche mehr oder wenigen juxigen Absenderangaben wie "DMC of the Sowieso" helfen da auch nicht weiter. Also: Wer eine Antwort auf seinen Brief bekommen möchte oder diesen abgedruckt sehen will, gebe bitte seine Anschrift preis. *hl*

Und wieder einmal ein flotter Cartoon aus Leserhand. S. Klese aus Bielefeld zeigt uns ein Opfer einer R-Type Session.

Kaufqual

Seit einiger Zeit sorgen die sog. Handheld-Konsolen für Furore. Auch durch Eure guten und umfangreichen Berichte bedingt, hat mich das Fieber gepackt und mich zum Kauf einer der beiden Systeme ermutigt. Nun stehe ich aber vor der Qual der Wahl: Atari Lynx oder Nintendo Gameboy. Vielleicht könnt Ihr mir bei der Entscheidung behilflich sein, da Ihr sicher schon einschlägige Erfahrungen gesammelt habt. Dies spiegelt sich auch in Eurer Rubrik "Lieblingsspiele der Redakteure" (vorzugsweise Gameboy) wider.

Vielleicht könnt Ihr mir folgende Fragen beantworten.

a) Wann erscheint der Gameboy offiziell in Deutschland?

b) Birgt der Kauf des Gameboys momentan Risiken im bezug auf Garantieansprüche bei Defekten oder Kompatibilität mit später erscheinenden Spielen?

c) Ist Lynx wirklich die (z.Zt.) ca. 100 Mark mehr wert (Farbe, Grafik)?

Außerdem möchte ich Euch noch für den Test von "Railroad Tycoon" loben. Es scheint mal wieder ein Superspiel von Microprose zu sein. Leider besitze ich einen Amiga und wüßte gerne, wann das Spiel auf diesem System erscheint.

Ralf Weyers..., ...

Zu a) Der Game Boy wird wahrscheinlich ab August in Deutschland offiziell erhältlich sein.

Zu b) Die Garantie für die momentan erhältlichen Importgeräte liegt nicht bei Nintendo, sondern bei dem Händler, wo Du den Game Boy gekauft hast. Aller Voraussicht nach laufen deutsche Game Boy-Module problemlos auf Importgeräten und umgekehrt.



Zu c) Unsere Einschätzung des Lynx kannst Du im Testbericht in der Ausgabe 3/90 nachlesen. Wann Railroad Tycoon für den Amiga erscheint, steht zur Zeit leider noch nicht fest (kann länger dauern). *mg*

Police-Quest(ion)

Mein Anliegen: Ich bin ein abosluter Police-Quest-Fan und warte nun schon fast ein Jahr auf die Amiga-Umsetzung des Spieles, möchte nun von Euch wissen, wann dieses Programm für den Amiga kommt.

Sven Me..., ...

Frohe Kunde: "Police Quest II" ist gerade für den Amiga erschienen (siehe Kurztests in dieser Ausgabe). *hl*

Außerirdischer Antimilitarist

Hah! Jetzt bin ich erst einmal an der Reihe. Bisher kam ich mir immer wie ein Außerirdischer vor, aber da schlug ich doch neulich Eure *POWER PLAY* auf... und da geschah es...! Ich merkte, daß ich nicht der einzige Strategiespielfanatiker bin. Nein, da stand es schwarz auf weiß. Seitdem traue ich es mich zu sagen: Ich bin auch einer von denen, für die es das Höchste ist, Armee-, Divisions- und Brigadesymbole durch die Gegend zu schieben. Ja,

S. Klese, Bielefeld



Power Bananen für Trantor

auch ich befinde mich auf einer Odyssee bei der Suche nach Mitspielern (aber auch ich bin kein Militarist). Und an dieser Stelle wage ich zu fragen: Wo sind Eure Tests zu diesem Genre?

POWER PLAY ist das beste Software-Magazin, aber auch das vielseitigste? Statt dessen muß ich mir erst eine "Magic Disk 64" kaufen, um zu erfahren, daß SSI ein neues Spiel rausgebracht hat. Im Klartext: Ich muß erst 16,50 DM anlegen, um nur ein Spiel meines Genres kennenzulernen. Muß das so bleiben?

Zugegeben, beinharte Strategiespiele wie die von SSI führten bislang in der *POWER PLAY* eher ein kümmerliches Schattendasein. Zum einen gibt es im Moment nicht besonders viele neue Programme auf diesem Sektor, zum anderen legt dieses Genre kaum jemandem aus der Redaktion (außer mir). Ich bin aber im Testbereich recht stark mit Rollenspielen und Simulationen eingedeckt, die wie Strategiespiele wahnsinnig zeitintensiv sind. Glücklicherweise wurde seit dieser Ausgabe der Strategieflügel der Redaktion durch den Neuzugang von Volker Weitz gestärkt, so daß wir hoffentlich in Zukunft neue Strategie- und Taktikprogramme verstärkt testen können.

Falsch geblickt

Schon oft habe ich in Messeberichten Sachen wie diese hier gelesen. (Ausgabe 3/90, S.8 über "Die Hard" von Activision). Auf den ersten Blick sah das Spiel recht interessant aus. In Ausgabe 4/90 auf S.37 lese ich mir den Test durch und was seh ich da? Heinrich hat die Brille schräg auf, das kann nur ein "Na ja" bedeuten. Wenn diese lahme Geschwindigkeit zum großen Teil zu diesem Urteil beiträgt, dann mußte diese auch beim ersten Blick aufgefallen sein.

Die Story der 28. Starkiller-Folge läßt ziemlich zu wünschen übrig. Ich hoffe Doc Bobo, Trantor und die anderen kommen wieder in der nächsten Folgen. Wo sind überhaupt die Biochips geblieben? Ein Kompliment muß ich Rolf Boyke wegen der guten Zeichnungen machen.

Bei Messeberichten informieren wir Euch darüber, welche Programme in den nächsten Monaten erscheinen werden. Da die Spiele, die auf Messen gezeigt werden, noch nicht fertig sind, können wir sie logischerweise nicht bewerten. Die kritische Besprechung eines Spiels folgt dann im Test der erscheint, sobald wir eine endgültige Version des Programms haben. *hl*

Fragenberg

Ich bin ein großer Fan von dem neuen Wunderding namens Lynx. Doch was mußte ich in Eurer neuesten Ausgabe 7/90 lesen. Im Interview mit Bob Jacobs von Cinemaware sagte er: NEC wird bald das beste Handheld-Videospiel der Welt veröffentlichen: 100 Prozent kompatibel zur PC-Engine.'

Wow, voll kompatibel! Vielleicht noch mit Farb-LCD? Hoffentlich nicht zu teuer? Wann gibt's das Teil zu kaufen? Was wißt Ihr darüber? Leider ist es mit den "Handhelden" Lynx und Game Boy genauso wie bei den "Großen": Für die technisch überlegenen Lynx und Mega Drive gibt es weniger Software-Titel als für die etwas schwächeren Game Boy und PC-Engine. Warum nur?

Wenn Du in der *POWER PLAY* 8/90 die Seiten 12/13 aufschlägst, dann findest Du eine Beschreibung der Handheld-PC-Engine. Sobald sie in Japan erscheint, werden wir sie natürlich weitausführlicher unter die Lupe nehmen.

Die Zahl der verfügbaren Software-Titel richtet sich meist danach, wie erfolgreich ein Videospiel-System ist. Je mehr Geräte verkauft werden, desto mehr Spiele erscheinen dafür. *mg*

BESTEN-LISTE

CREME DE LA CREME

Ein halbes Jahr ist vorüber und wir fangen mit der Extra-Liste von vorne an. Diesmal also die Spiele mit den besten Grafik-Wertungen. Der doppelte Platz 6 ist kein Druckfehler. Wir haben beide Spiele genau gleich bewertet. Die restlichen Listen repräsentieren wie immer die Besten der besten Spiele der letzten zwölf *POWER PLAY*-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also zurück bis *POWER PLAY* 9/89). *hl*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	9[illegible]%	5 Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	7 Monat	[illegible]/90
3 (3)	Pirates	89%	5 Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	6 Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	7 Monat	9/89
7 (8)	F[illegible]6 Combat Pilot	84%	7 Monat	1[illegible]89
8 (9)	RVF	84%	7 Monat	1[illegible]/89
9 (10)	Typhoon Thompson	83%	4 Monat	3/90
10 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1 Monat	6/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	7 Monat	2/90
2 (3)	Rainbow Islands	90%	3 Monat	6/90
3 (4)	Ultima V	90%	5 Monat	4/90
4 (5)	Indiana Jones Adventure	90 %	7 Monat	1/90
5 (6)	Klax	89%	4 Monat	5/90
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7 Monat	11 89
7 (8)	Pirates	87%	7 Monat	11/89
8 (9)	Tower of Babel	86%	7 Monat	12/89
9 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1 Monat	6/90
10 (—)	The Games: Summer Edit	82%	1 Monat	12/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (—)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
7 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
8 (—)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
9 (8)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10 (—)	Phantasy Star	Mega Drive	85%	8/90
11 (9)	Sokoban	Mega Drive	85%	[illegible]
12 (10)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
13 (—)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
14 (13)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
15 (14)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	5 Monat	3/90
2 (2)	Ultima V	92%	4 Monat	5/90
3 (—)	Railroad Tycoon	92%	1 Monat	7/90
4 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	7 Monat	10/89
5 (4)	The Sentinel	90%	7 Monat	9/89
6 (5)	Their finest Hour	88%	7 Monat	12/89
7 (6)	Maniac Mansion	88%	5 Monat	3/90
8 (7)	LHX Attack	86%	3 Monat	6/90
9 (8)	Champions of Krynn	86%	6 Monat	3/90
10 (10)	Red Storm Rising	85%	7 Monat	9/89

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	7 Monat	10/89
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	5 Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	7 Monat	2/90
4 (4)	Epyx 21	80%	5 Monat	4/90
5 (6)	Starflight 1	79%	4 Monat	5/90
6 (8)	Speedball	78%	7 Monat	9/89
7 (9)	Pipe Mania	77%	3 Monat	6/90
8 (10)	Gotcha	76%	3 Monat	10/89
9 (—)	X-Out	75%	1 Monat	5/90
10 (—)	Silkworm	74%	1 Monat	9/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 ([illegible])	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 ([illegible])	Ultima V	MS-DOS	92%	5/90
4 (—)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90[illegible]	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	[illegible]
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 ([illegible]0)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 ([illegible]1)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 ([illegible]2)	Pirates	Amiga	89[illegible]	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
[illegible]4 ([illegible]4)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12 89
15 ([illegible]5)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 ([illegible]6)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	1[illegible] 89
19 (20)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	[illegible]
20 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89

Die Spiele mit der besten Grafik

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Xenon 2	Atari ST	92%	10/89
2	Xenon 2	MS-DOS	92%	3/90
3	Loom	MS-DOS	91%	7/90
4	Gunhed	PC-Engine	89%	10/89
5	LHX Attack Chopper	MS-DOS	88%	6/90
6	Space Ace	Amiga	88%	3/90
6	Space Ace	Atari ST	88%	6/90
8	Shadow of the Beast	Amiga	87%	12/89
9	Typhoon Thompson	Amiga	86%	3/90
10	Super Shinobi	Mega Drive	85%	3/90



Heft 9/90



HERAUS-
TRENNEN
UND
SAMMELN!

Es ist geschafft. Daniel Börgers schickte uns die Komplettlösung zu "Ultima VI" und gewinnt damit den Powertip des Monats in Höhe von 500 Mark. Außerdem können sich alle Rollenspielfreunde auf den ersten Teil der Karten von Thalions "Dragonflight" freuen. Neben dem zweiten Teil des "Might und Magic II" Cluebooks liefern wir Euch auch eine Komplettlösung des Sierra-Adventures "Conquest of Camelot". Ich hoffe, es ist wieder für jeden etwas dabei. Vergeßt nicht, uns trotz Ferienzeit und Sonnenschein weiter mit Tips und Tricks zu versorgen. Vor allen Dingen vergeßt nicht, Eure **Kontonummer** und **Bankleitzahl** anzugeben. vw

Power-Tips

Computerspiele-Tips

Videospiele-Tips

Clue-Books

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Ultima VI

Es ist geschafft! Daniel Börgers aus Xanten ist der Schnellste und schickt uns die Komplettlösung von "Ultima VI". Lord British ist ihm zu ewigem Dank verpflichtet. Außerdem findet ihr auf den Power-Tips Karten noch wichtige Tabellen von ihm, die Euer Abenteuerleben erheblich erleichtern.

Das erste Ziel im Spiel ist es, die Schreine von den Gargoyles zurückzugewinnen. Um den Schrein zu befreien, ist es nötig, die Rune und das Mantra des entsprechenden Schreines zu besitzen. Falls diese vorhanden sind, wird die Rune direkt am Altar benutzt, das Mantra eingeben und das Kraftfeld verschwindet. Es empfiehlt sich den Stein zur entsprechenden Stadt zurückzubringen und ihn im dafür vorgesehenen Steinkreis zu vergraben (use stone). Hierdurch kann einfacher mit den Mondtoren gereist werden. Ein Hindernis bei der Befreiung der Schreine ist die Gegenwart von mehreren Gargoylen. Sie können bekämpft werden oder man kann die Aktion unsichtbar durchführen.

— Der Schrein von Compassion — Britain: Die Rune kann vom Kind Ariana erhalten werden. Sie hält sich tagsüber im Conservatory auf. Um die Rune zu erhalten, muß die Erlaubnis ihrer Eltern im Blue Boar eingeholt werden. Das Mantra lautet "mu".

— Der Schrein von Sacrifice — Minoc: Um die Rune zu erhalten, muß man in die Bardengilde von Minoc eintreten. Zu diesem Zweck ist ein Stück Holz vom Holzfäller westlich von Yew zu kaufen, im Sägewerk in Minoc zu schneiden und von Julia (im Nordosten von Minoc) zu einer Panflöte zu gestalten. Hierauf muß man dem Gildenmeister Selganor die Steinmelodie vorspielen. Die Melodie lautet 6 7 8 9 8 7 8 7 6 7 6 5 3. Hierauf erhält man die Rune. Das Mantra lautet "cah".

— Der Schrein von Honor — Trinsic: Die Rune kann vom Sockel in der Stadt genommen werden. Das Mantra lautet "summ".

— Der Schrein von Justice — Yew: Die Rune befindet sich in der südöstlichen Ecke der Wirtschaft "Slaughtered Lamb". Das Mantra lautet "beh".

— Der Schrein von Honesty — Moonglow: Die Rune befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um sie zu erhalten, fragt man dessen Vetter Manrel nach dem Schlüssel zur Gruft. Man muß zusätzlich einige Blumen überbringen. Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimtür im Vorratsraum der Wirtschaft. Das Mantra lautet "ahm".

— Der Schrein von Spirituality — Skara Brae: Die Rune befindet sich in der Truhe im nördlichsten Haus. Das Mantra lautet "om". Dieser Schrein kann nur durch den Spruch Gate Travel (Phase 7) oder durch das Betreten eines Moongates um Mitternacht erreicht werden. Er ist nicht bewacht.

— Der Schrein von Humility — New Magincia: Die Rune kann vom Bürgermeister erhalten werden, wenn man ihm den Namen des demütigsten Menschen in New Magincia nennt. Es handelt sich dabei um Conor. Das Mantra lautet "lum".

— Der Schrein von Valor — Jhelom: Um die Rune zu erhalten, muß man Sherry, die Maus, in seiner Gruppe haben. Nur sie kann die Rune aus dem Mauseloch in der Wirtschaft neben der Bar holen. Das Mantra heißt "ra".

Nach der Befreiung der Schreine sollte das Buch der Prophezeiungen übersetzt werden. Hierzu muß die zweite Hälfte eines Silbertabletts für die Magierin Mariah besorgt werden. Das Stück befindet sich in einem Piratenschatz des Captain Hawkins. Zum Schatz kommt man, indem man die verschiedenen Teile einer Schatzkarte wieder zusammenfügt. Als erstes muß man jedoch Mitglied der Diebesgilde werden. Zu diesem Zweck muß man der in den Sewers unter Britain wohnenden Diebin Phoenix einen Gürtel stehlen. Hierzu wird der Spruch Pickpocket benötigt.

Nachdem man den Gürtel hat, reist man nach Bucaneers Den und berichtet dies dem Eigner des Gildengeschäfts (über "guild" und "belt" sprechen).

Danach spricht man den Piraten Homer auf das Tablet an. Da man Mitglied der Gilde ist, erfährt man mehr über den Schatz. Die acht Kartenteile befinden sich an folgenden Orten:

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Bürgermeisters von Trinsic. Man spricht ihn auf seine Piratenvergangenheit an (z.B. mit "Hawkins"). Notfalls wirkt Pickpocket.

— Ein Teil befindet sich im Besitz des Anführers Arturos einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt. Man spricht ihn auf Map an und kann den Preis auf 50 Goldstücke herunterhandeln.

— Ein Teil befindet sich im Dungeon "Wrong" auf der dritten Ebene hinter einer Geheimtür.

— Ein Teil befindet sich im "Ant Mound"-Dungeon.

— Ein Teil befindet sich im "Shame"-Dungeon. Ein Mitglied der Piraten lebt dort. Man spricht ihn auf "map" an.

— Ein Teil der Karte befindet sich im Wrack bei den Koordinaten 72 Grad Süd und 14 Grad Ost.

— Ein Teil befindet sich im Besitz von Morchella, einer Piratin, die im Osten von Serpents Hold lebt. Sie gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild ab. Dieser kann im Dungeon "Destard" gefunden werden oder man kann der Gilde der Ritter von Serpents Hold beitreten. Hierzu spricht man deren Leiter Koranada auf "order" an. Um den magischen Schild herzustellen benötigt der Waffenschmied Gherrik einen "curved heater", Gold und einen Gem. Notfalls wirkt Pickpocket gegen Morchella.

— Der letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden des Schreines von Honesty. Unter einem Klavier befindet sich der Zugang zum Keller, in dem sich die Karte befindet.

Mit den Kartenteilen fährt man zurück zu Homer. Nun ist die Karte vollständig. Der Zugang zur Piratenhöhle befindet sich auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner Sandplatz, an dessen nordöstlicher Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte des Platzes muß man graben, um den Zugang freizulegen. Die kleine Höhle hat es übrigens in sich.

Nachdem man den zweiten Teil des Tablets hat, begibt man sich zu Mariah ins Lycaeum, nimmt die kleinere Ecke des Tablets im südöstlichen Raum und zeigt beide Hälften Mariah, von der man erfährt, wieso die Gargoylen den Avatar hassen.

Nun steigt man in das Dungeon "Hythloth" auf der Insel des Avatars. In der untersten Ebene trifft man Captain John. Man erfährt einiges über die Gargoylen und erhält eine Lektion in ihrer Sprache. Dann betritt man die Unterwelt durch den Ausgang des Dungeons. In der Mittagszeit trifft man dort Beh Lem. Falls das Vokabular genutzt wurde, kann man mit ihm sprechen und erfährt von der Existenz seines Vaters. Mit Beh Lem geht man zu dessen Vater (Beh Lem gibt die Wegbeschreibung). Nach einem Gespräch mit ihm, geht man zum Lord Draxinusom der Gargoylen bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost. Man unterwirft sich ihm ("surrender"), um mit dem Seher Naxatilor sprechen zu können. Naxatilor, 30 Grad Süd und 33 Grad Ost, spricht man auf "sacrifice" an und erfährt nach der folgenden Eingabe "items" und "Vortex" das Ziel des weiteren Vorgehens: Das Zurückbringen des Codex zur Vortex.

Mit seinen Instruktionen geht man zur Hall of Knowledge, 45 Grad Süd und 25 Grad Ost, liest das Buch des Rituals und nimmt die beschädigte Linse. Vom Verwalter erfährt man den Aufbewahrungsort des Cube: in Stonegate. Man kehrt zu Naxatilor zurück und berichtet. Hierauf geht man zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung und repariert die Linse. Nach einem Gespräch mit dem verwundeten Krieger beim Heiler wird klar, daß man den Tempel der Gargoylen besuchen muß, um den Codex erreichen zu können. Da dieser nur durch die Luft erreicht werden kann, kehrt man an die Oberfläche zurück.

Dort kann man als erstes die zweite benötigte Linse besorgen, die Ephidermes in Moonglow herstellt. Hierzu wird allerdings ein Glass Sword benötigt. Dieses ist entweder in den Grüften unter Moonglow zu finden, im Dungeon "Destard" oder kann von der Diebin Phoenix per Pickpocket besorgt werden. Jetzt muß man den Vortex Cube aus Stonega-

te holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen. Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hierauf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pull me-Push me besser mit Osten statt mit Westen.)

— Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.

— Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.

— Ein Seil kann man in Paws beim Seilmacher Mortude kaufen.

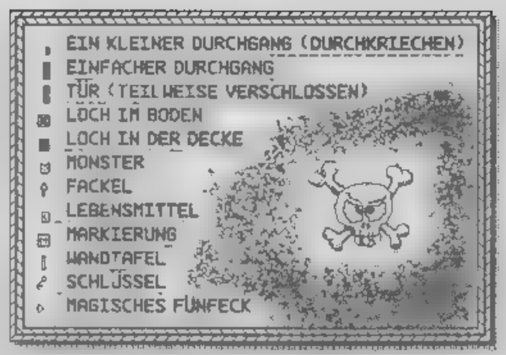
— Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.

— Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.

— Die Seidenkleider näht die Näherin Miss Tribun um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moons hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurchfliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muß, um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moons erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempel entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, d.h. "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich mittels Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen. *vw*



Die Legende für Castle Master

Castle Master

Jetzt ein Leckerbissen für alle Freunde von Castle Master. Christian Wirth aus Neu-Isenburg kann Euch mit seiner Komplettlösung helfen. Benjamin Busch aus Greven steuert ein paar Super-Karten bei. Auf zur fröhlichen Geisterjagd! Je nachdem, ob Ihr die Prinzessin oder den Prinzen wählt, ändert sich der Spielablauf. Christian hat sich natürlich für die Prinzessin entschieden.

— Wildnis

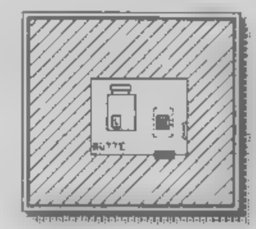
Zauberhütte: Eingang in die Katakomben, wenn man den Teppich wegnimmt. Benutzt man diesen Eingang, dann gelangt man in eine Höhle, in der ein Pentacle zu finden ist. Stein: Der Stein läßt sich erst bewegen, wenn man das Maximum an Kraft gesammelt hat (Hercules). Es wird eine Öffnung freigelegt. Darunter steine Höhle, in der sich wieder ein Pentacle befindet. Man muß jedoch vorher in den Katakomben eine Brücke schließen (ein Pfahl, der neben einem Loch steht. Man läuft einfach dagegen — schon fällt er um). Zugbrücke: Werft einen Stein in das Fenster, das sich links über der Brücke befindet. Die Brücke geht auf. Man stellt sich auf die Brücke und wirft wieder einen Stein ins Fenster. Damit katapultiert Ihr Euch auf das Dach der Kirche, wo man den Schlüssel für den King's Solar Raum findet.

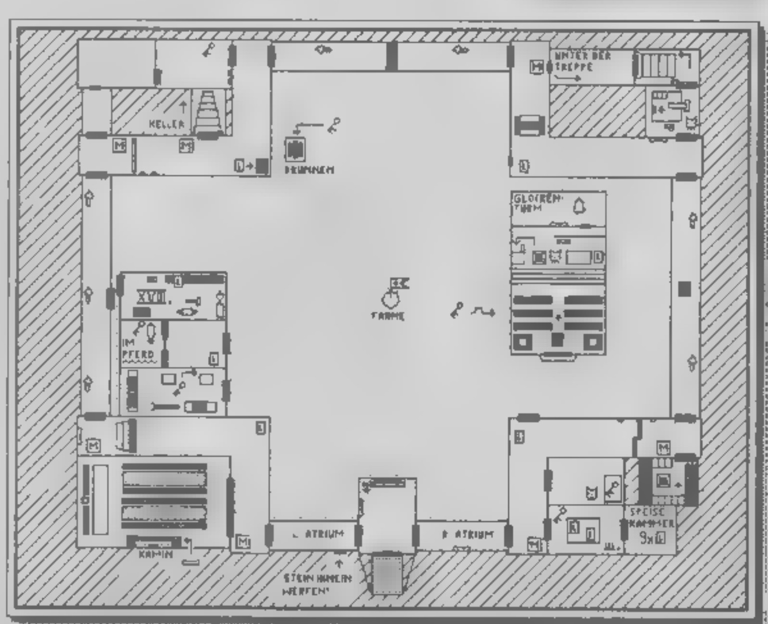
— Katakomben

Die gegenüber dem Burgeingang (grün umrandete Tür) liegende Tür führt in den "Kellergang". Hier befinden sich folgende Räume: Burgverlies: Hier befindet sich nur ein Geist (Maus). Weinkeller: Hier findet man Energie und Tränke. Folterkammer: Unter der Liege befindet sich ein Goldstück.

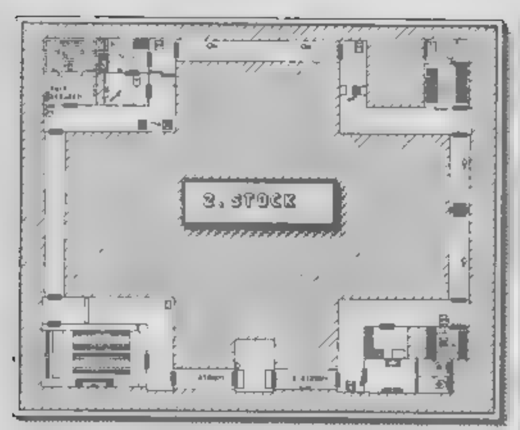
— Innenhof

Kirche: In der Kirche gibt es einen Glockenturm, der sich hinter dem Altar befindet. Zieht am Seil und auf dem Boden liegt ein Pentacle. Neben dem Altar ist ein kleines Pult. Kriecht man dort hinein, fällt man in eine Höhle, in der ein weiteres Pentacle ist. Scheune: In der Scheune liegt neben

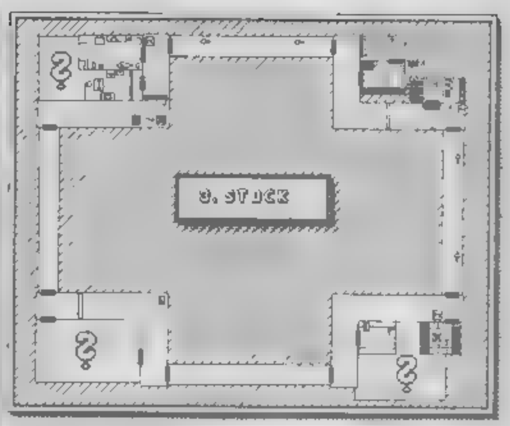




Der Innenhof der Burg. Hier beginnt Euer Abenteuer.



Der zweite Stock der Burg



Der dritte Stock der Burg

dem ersten Heuballen auf der rechten Seite der Schlüssel für das 4. Stockwerk. Stallungen: Man kriecht unter das Pferd und findet dort am Brustkorb den Schlüssel für die Kasernentür im 4. Stockwerk. Fahnenmast: Man wirft einen Stein auf den Fahnenmast. Dabei wird ein Geist freigesetzt. Brunnen: Man kriecht in den Brunnen und gelangt in eine Höhle mit einem Pentacle. Untersucht mal die Blume etwas genauer.

— 1. Stockwerk

Sauna: Legt man einen Hebel um, läuft das Wasser ab und ein Loch wird geöffnet. Durch dieses Loch gelangt man in eine Höhle, in der man eine Nachricht findet. Die geschlossene Tür in der Sauna kann man öffnen, indem man zurück in den Hauptgang geht, dort um die Ecke marschiert und durch das kleine Loch kriecht. So kommt man von außen an die geschlossene Tür, die zum 2. Treppenhaus führt. Küche: In der Küche hängt an der Wand der Schlüssel für Igors Zimmer und unter dem Tisch findet Ihr ein Pentacle. In der Vorratskammer hinter dem Kamin kann man seine Kraftreserven auffrischen. Pentacle-Gruft Vorraum: Hier ist der Schlüssel für die Bibliothek. Hat man alle zehn Pentacle gefunden, muß man hier das Gerät einschalten. Jetzt öffnet sich die Tür zur Gruft und Ihr erhaltet den Schlüssel für den Magisterspuk. Igors Raum: Igor bewacht eine Truhe. Ihr müßt ihn mit mehreren Steinen bewerfen, um an die Truhe zu gelangen. Dort findet Ihr den ?-Schlüssel. Großer Saal: Hier befindet sich eine Nachricht im Kamin. Sonst benutzt man den Saal nur als Durchgang zum 2. Stockwerk.

2. Stockwerk

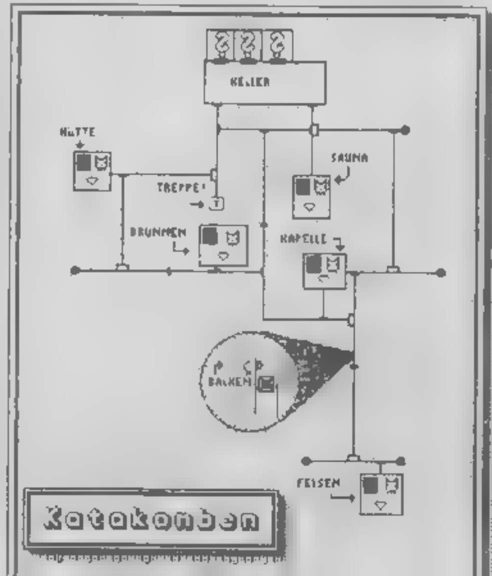
Hospital: Hier kann man Energie tanken. Ihr erreicht das Hospital über das Treppenhaus hinter der Sauna. Kriecht man im 2. Stockwerk hinter die Treppe, findet man wieder eine Nachricht sowie ein Pentacle. Töpferei: Die Töpferei-Tür läßt sich nur mittels maximaler Kraft öffnen. Man findet hier einen Trank, der dem Spieler erlaubt, per Mausklick durch eine Tür zu gehen, ohne laufen zu müssen. Waschraum: Man geht durch die Tür in die Toilette. Dort findet man hinter dem Papierkasten eine Goldmünze. Krankenzimmer: Hier findet man mehrere Mahlzeiten zur Stärkung. Außerdem umgeht man so die auf dem Hauptflur liegende Barrikade. Großer Saal: Hier umgeht man die Sperre im Hauptgang. Doch Vorsicht, der Gang ist durch eine kleine Öffnung unterbrochen. Man sollte deshalb kriechen. Waschraum: Hier findet man an der Wand ein Pentacle. Bibliothek: Man findet an der Wand eine Nachricht. Wenn man das grüne Buch in der obersten Reihe des Regals bewegt, erscheint ein Stuhl. Wenn Ihr Euch auf diesen setzt, werdet Ihr in den Schrein befördert. Schrein: Hier klettert man auf die Zuleitung zum Goldbrocken (an der Wand befestigter Stab), wodurch man auf den Brocken klettern kann. Nun findet man den Zellenschlüssel.

— 3. Stockwerk

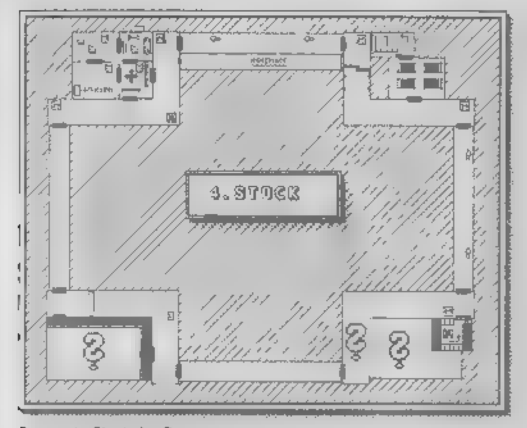
Warenlager: Im Warenlager öffnet man den Wandschrank. Wenn man hindurchkriecht, erreicht man die Priesterhöhle und findet eine Nachricht. Kneipe: Hier befindet sich eine Flasche, die mit Energie gefüllt ist. Außerdem stehen hinter der Theke einige Tränke sowie Zapfhähne, die Energie enthalten. An der hintersten Wand hängt eine Nachricht. Rumpelkammer: Die Tür öffnet man, indem man auf den Deckel schießt. Man kriecht in den Schrank, bis man nicht mehr weiterkommt. Nun wählt man die Option Rennen oder Laufen. Siehe da, ein Pentacle erscheint. Schauraum: An die Gegenstände im Schauraum gelangt man durch die Truhe in der Kornkammer. Man muß voll Energie haben, um das Zepter aufnehmen zu können. Außerdem findet man hier eine Krone, ein Pentacle und einen Wiederbelebungstrank (unter der Sperre). Drachenhöhle: Hier wartet ein Drache, den man mit den Steinen an verschiedenen Stellen treffen muß, bis er den Weg freigibt. Hat man den Drachenschatz an sich genommen, bewegt man sich einen Schritt zurück. Anstatt des Schlosses sieht man jetzt ein Pentacle.

— 4. Stockwerk

Kasernen: Auf dem rechten Bett der hintersten Reihe ist eine Nachricht zu finden. Nord-Ost-Turm: Hier sind vier Knöpfe, die man wie folgt öffnen



In den Katakomben warten Geister auf Euch. Seid ▶ vorsichtig!



Der vierte Stock der Burg

muß, um die Schranke zu öffnen. Man steht mit dem Gesicht zur Sperre, bewegt sich ein Stück nach rechts, bis man einen Knopf sieht. Dieser wird zuerst gedrückt. Die anderen drei werden entgegen dem Uhrzeigersinn gedrückt. Kornkammer: Man gelangt durch das Foyer in die Kornkammer.

Räumt das Korn zur Seite und legt eine Truhe frei. Diese Truhe öffnet man mit dem passenden Schlüssel. Man klettert jetzt in die Truhe, schließt sie und dreht sich einmal im Kreis. Nun fällt man durch ein Loch in den Schauraum. Turmhalle: Das am Boden liegende Gewicht gibt Energie. Geht man

durch die Tür, gelangt man auf ein Fensterbrett über dem Burggraben. War man schon in der Töpferei, kann man von hier aus wieder in die Zauberhütte, wo man einen weiteren Gegenstand findet. Tanzsaal: Im Tanzsaal steht man auf einem Geländer, das an einer Stelle in der Nähe der Tür eine Öffnung hat. Von dort gelangt man in die 3. Etage. Dort sollte man nun über die Torlinien laufen und danach den Raum verlassen. So kommt man wieder in die Drachenhöhle. Kings Solar: Hier findet man eine Nachricht. Außerdem befindet sich ein Schalter an der Wand. Drückt man ihn, dann wird die Sperre im Süd-Ost-Turm frei. Jetzt kann man im Süd-Ost-Turm einen grauen Knopf drücken, der nun die Barrikade im Süd-Tunnel verschwinden läßt. Damit ist der Weg zum Magister frei. Magister: Man wird vom Magister erwartet. Er kann nur vernichtet werden, wenn vorher alle Geister (26) der Burg zerstört worden sind. Immer auf den Kopf zielen. Hat man die richtige Stelle gefunden, blinkt der Kopf grau auf.

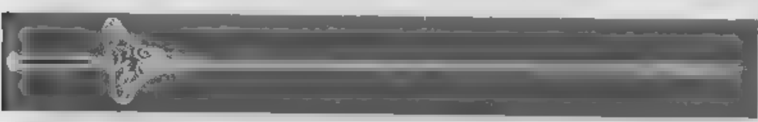


Midwinter

Namri Dagyab aus Rheinbach hat sich warm angezogen und in die Welt von Midwinter gewagt. Vielleicht können Euch seine Tips in der Winterlandschaft weiterhelfen.

Zunächst einmal auf der Karte orientieren und die nächste Garage aufsuchen. Besonders in den ersten Stunden tüchtig Leute rekrutieren und dann schnell zu den anderen fahren. Könnt Ihr mal keine Garage finden, dann einen Gleiter schnappen. Auch die sind ziemlich schnell. Keine ausgeprägte Richtungsänderungen vornehmen und waghalsige Sturzflüge vermeiden. Immer sofort die Luft-Luft-Raketen abfeuern, sonst werden sie von den Gegnern ausmanövriert. Mit den Gleitern nicht zu tief fliegen, sonst entdeckt Ihr die feindlichen Flugzeuge nicht früh genug. Auf längeren Reisen möglichst von Gebirgszug zu Gebirgszug fliegen. Das verlängert zwar die Strecke, schützt aber zusätzlich vor gegnerischen Angriffen. Als Alternative bietet sich die Küsten linie an. In dem dort herrschenden Aufwind lassen sich leicht große Strecken zurücklegen. Die besten Piloten für so eine Expedition sind der Zen-Buddhist Iwamoto und der Jäger Chabrun. Beide leben in der Nähe der Thunder Mountains — dort findet Ihr auch eine Seilbahnstation. Von dort ist es eine kurze Strecke zu den Kliffs (Thunder Bay) und dann weiter Richtung Süden. Falls man überlebt, kann man es von dort bis zum Hauptquartier (Shining Hollow) schaffen.

Am Anfang möglichst viele Leute rekrutieren, dann lassen sich später besser Arbeitsaufteilungen vornehmen. Ein paar nehmen die Suche nach Schneemobilen auf, andere übernehmen Sabotageakte und der Haupttroß macht sich auf zum feindlichen Hauptquartier. Ihr solltet eine Liste über alle Eure Leute führen. So läßt sich schneller feststellen, wer wen mag und wen nicht. Man kann zwar auch versuchen mit einer kleinen Truppe das Hauptquartier anzugreifen, was aber nur erfahrenen Spielern zu empfehlen ist. Anfänger sollten möglichst mit vielen Mitstreitern ihr Glück versuchen. Besonders Kristiansen ist sehr zu empfehlen. Er ist der einzige, der funken kann. Leider ist er auf anderen Gebieten sehr schwach und wird auch häufig angegriffen. Will man ihn zu einer Radiostation bringen, sollte man ein Schneemobil mit unauffälligem Fahrer (z.B. Randles Hart) einsetzen. Ist man auf Skiern unterwegs, dann eine einfache und flache Strecke aussuchen. Um bei der Abfahrt von einem Hang ein bißchen Tempo zu verlieren, immer schön hin und her wedeln. Mit dem Schneemobil kommt man auf Strecken ohne große Steigungen besonders schnell voran. Kommt es mit dem Schneemobil zum Kampf, immer als erster schießen — Ihr könnt meist schon am Motorengeräusch abschätzen, wo der Gegner steht. Bevor Ihr das Hauptquartier angreift, was nicht gerade einfach ist, mußt Ihr große Mengen Dynamit besitzen. Legt auf keinen Fall den ganzen Weg auf Skiern zurück, sonst seid Ihr völlig geschafft und im Kampf nicht mehr effektiv genug. Geht Euch im Gleiter die Munition aus, in der Nähe einer Gebirgskette landen, mit dem Lift hochfahren und mit einem frischen Gleiter weiter aufs Ziel los. Weidmanns Heil! Wenn Ihr Schwierigkeiten bei der Rekrutierung Eurer Leute habt, dann solltet Ihr Euch vielleicht einmal die Power-Tips-Karten genauer ansehen. Dort steht genau, wer wen mag und wen nicht. Das kann sehr nützlich sein. *vw*



Italy 1990

Marcus Selzer aus Keltern-Ellmendingen ist unter die Fußballer gegangen und hat Tips für das richtige Verhalten auf dem grünen Rasen.

Mannschaftswahl: Die besten Teams sind die, die den stärksten Schuß und die schnellsten Spieler besitzen.

— Formationswahl: Die besten Formationen sind 5 - 3 - 2 oder 4 - 4 - 2. Je mehr Abwehrspieler, desto ungefährlicher werden die Angriffe der gegnerischen Mannschaft (5 - 3 - 2). Wenn vier Mittelfeldspieler auf dem Platz sind, nimmt der Druck auf das gegnerische Tor erheblich zu. Allerdings hat dann auch die andere Mannschaft mehr Möglichkeiten zum Torschuß (4 - 4 - 2).

— Torschuß: Ist man im Ballbesitz, mit seinem Spieler die Grundlinie entlang laufen. Durch rechts-links-Rütteln des Joysticks rutscht der Gegenspieler an einem vorbei. Kommt man in die Nähe des Strafraums, muß man sofort den stärksten Schuß abfeuern. Dabei darf der Strafraum noch nicht in Sicht sein. Bei ca. zehn Versuchen funktioniert das zwei- bis dreimal.

— Elfmeterschießen: Hier überhaupt zu verlieren, ist schon eine Kunst. Mit dem eigenen Tormann möglichst in der Mitte stehenbleiben — der Gegner schießt meist zwei- bis dreimal in die Mitte. Für die eigenen Elfmeter eine Ecke aussuchen und die während des ganzen Spiels beibehalten, das erhöht die Chancen.

— Zeit: Ist man noch nicht ganz so fit im Fußball, sollte man nur zwei Minuten Spielzeit wählen. Diese Spiele werden dann beim Elfmeterschießen entschieden. Um dieses Spielsystem erfolgreich zu beenden, muß man sich gut im Zeitschinden auskennen. Wie die Profis den Ball oft zum Schlußmann zurückgeben und weite Abschläge in die gegnerische Hälfte treten. *vw*

Camelot

Der edle Ritter Hans Weiss aus Wien hat fast alle Rätsel im Sierra-Abenteuer "Conquests of Camelot" gelöst. Zusammen mit unserem Clue-Book durfte einer Karriere am Hof von König Artus nichts mehr im Wege stehen.

— I turn around once — what is out will not get in. I turn around again — what is in will not get out. (Key)

— When set loose, I fly away. Never so cursed as when I go astray. (Arrow)

— Each morning I appear to lie your feet. All day I follow, no matter how fast you run. Yet nearly perish in the midday sun. (Shadow)

— You can see nothing else when you look in my face. I will look you in the eye and I will never lie. (Mirror)

Bright as diamonds, loud as thunder, never still — a thing of wonder. (Waterfall)

— If a man carried my burden he would break his back. I am not rich but leave silver in my track. (Snail)

— I am seen in the water if seen in the sky. I am in the rainbow, a jays feather and lapis lazuli. (Blue)

— Glittering points that downward thrust. Sparkling spears that never rust. (Icicle)

— You heard me before yet you hear me again. Then I die till you call me again. (Echo)

— All about but cannot be seen. Can be captured, cannot be held. No throat but can be heard. (Wind)

— I am only useful when I am full. Yet I am always full of holes. (Sieve)

— When young, I am sweet on the tongue. When middle-aged, I make you gay. When old, I am more valued then ever. (Wine)

— Three lives have I: gentle enough to soothe the skin, light enough to caress the sky, hard enough to crack rocks. (Water)

— Until I am measured I am not known. Yet how you miss me when I have flown. (Time)

— I am always hungry, I must always be fed. The finger I lick will soon turn red. (Fire)

— At the sound of me men may dream or stamp their feet. At the sound of me women may laugh or sometimes weep. (Music)

— Weight in my belly, trees on my back, nails in my ribs, feet I do lack. (Ship)

— Lovely and round, I shine with pale light. Grown in the darkness — a ladys delight. (Pearl)

— I go always in circles, yet always straight ahead. Never complain, no matter where I am led. (Wheel)

— I drive men mad for love of me. Easily beaten but never free. (Gold)

— If you break me I do not stop working. If you touch me may be snared. If you lose me nothing will matter. (Heart)

— My life can be measured in hours. I serve by being devoured. Thin, I am quick — Fat I am slow. Wind is my foe. (Candle)

To unravel me you need a simple key. No key that was made by locksmiths' hand but a key that only I will understand. (Riddle)

— Lighter than what I am made of. More of me is hidden than is seen. (Iceberg) *vw*

Tower of Babel

Daniel Appel aus Lauffen am Neckar hat sich in den Babylonischen Turm gewagt und liefert uns die Lösung

— Death Valley

Auf den Pusher gehen und den durchsichtigen Koloß um ein Feld nach vorne verschieben (an den Anfang der langen Straße), dann um ihn herumlaufen und ihn soweit schieben, wie es nur geht (Ihr werdet hören wie sich die Laser selber pulverisieren). Dann den Grapper nehmen und nach vorne laufen. Mit dem Aufzug hochfahren und die Klondikes einsammeln.

— Up and Down

Zapper und Pusher in den Aufzug stellen und hochfahren. Zapper nach links drehen und ein Feld nach vorne gehen. Pusher nach links drehen und zwei Felder nach vorne gehen (Ihr mußtet jetzt den Zapper sehen). Dann nach rechts gehen, eins nach vorne gehen und hinunterfahren. Dann wieder eins nach vorne und nach rechts drehen. Den durchsichtigen Koloß verschieben, Zapper nehmen, nach rechts drehen, drei nach vorne, nach links drehen und den Aufzug benutzen. Unten angekommen, Hopper pulverisieren. Grapper nehmen und Klondike einsammeln.

— The Lift is Guarded

Da Ihr in diesem Level auf Zeit arbeiten müßt, wäre es besser, wenn Ihr die drei Roboter programmieren würdet. Es geht auch manuell, nur wird die Zeit dann ein bißchen knapp. Zapper nehmen und den hinteren Aufzug hinunterfahren und unten den Laser ausschalten. Pusher auf den linken Fahrstuhl stellen und den Grapper auf den rechten. Dann beide nach unten schicken. Mit dem Pusher den durchsichtigen Koloß ganz nach hinten schieben, dann zwei Felder mit dem Pusher nach vorne gehen und den farbigen Koloß verschieben. Dann den Pusher zum durchsichtigen Koloß stellen, damit der Grabber freie Bahn zum Aufzug hat, auf dem der farbige Koloß stand. Bevor Ihr hochfahrt, vergewissert Euch, daß Ihr mit dem Gesicht zum Laser steht, der links neben dem Koloß steht. Seid Ihr oben, einen Schritt nach vorn und links und rechts stehen die Klondikes.

— Softly Softly

Ihr beginnt diese Phase im Zapper. Dreht Euch nach links und nehmt den Aufzug. Oben angekommen, mit dem linken Aufzug wieder nach unten und den Laser pulverisieren. Jetzt wieder nach oben. Nun geht Ihr zum hinteren Aufzug und fahrt wieder herunter. Nach links gehen, Pusher nehmen und den Koloß nach hinten schieben. Auf den Grabber umschalten und die drei Klondikes einsammeln.

— The Sacrifice

Ihr beginnt wieder im Zapper. Nach links drehen und den Hopper killen. Dann den Aufzug ganz hinten nehmen. So, nun müßt Ihr euch leider von Eurem Zapper trennen. Geht in die Ausbuchtung gegenüber vom Aufzug. Der Koloß schiebt sich ganz von selbst nach hinten und Ihr könnt in aller Ruhe den Klondike einsammeln.

— The Magic Roundabout

Diesen Level müßt Ihr mit dem Grapper beginnen. Auf den Aufzug stellen, aber noch nicht runterfahren. Der Zapper und der durchsichtige Koloß werden nun im Kreis herumgeschoben. Ihr müßt warten, bis der Zapper ein Feld vor dem Aufzug steht und dann schnell nach unten fahren (dazu am besten die Kammeransicht aus dem Norden nehmen). Dann mit dem Grapper ein Feld nach vorne gehen und den Zapper auf den Aufzug stellen, hochfahren und den Hopper killen.

— The Mini Minefield Puzzle

Da die Minen dem Grapper den Weg verstellen und Ihr sie auch nicht mit dem Zapper erledigen könnt, müßt Ihr den Zapper und den Pusher in die Minen laufen lassen. Danach kann der Grapper ungestört den Klondike einsammeln.

— Maze 1

Den Zapper nehmen, nach links drehen und zwei Schritte nach vorne gehen. Danach zwei Schritte nach rechts. Jetzt ein Schritt nach links und zwei Schritte nach rechts. Das Objekt wegpusten und mit dem Zapper nach vorne gehen (wo das Objekt stand). Pusher nehmen und den Koloß drei Felder nach vorne schieben. Mit dem Grabber ein Feld nach vorne gehen, nach links drehen, zwei Felder nach vorne und wieder nach links drehen. Jetzt seht Ihr den Klondike, bereit zum Einsammeln.

— Zapper to the Rescue

Ihr müßt zuerst den Zapper auf die zweite Ebene bringen. Dazu das Objekt wegpusten, auf das Feld stellen und warten, bis die Krabben vorbei sind. Dann zum Aufzug hetzen, hochfahren und den Laser killen. Jetzt den Pusher nehmen, hochfahren und den Koloß wegdrücken. Anschließend wieder runter, den Grabber nehmen und den Klondike schnappen. Fertig. vw

[illegible]

Schiff ahoi. Da Sid Meiers Superspiel "Pirates" jetzt auch für den Amiga erhältlich ist, denke ich, ein paar Tips kommen Euch ganz gelegen. Schauen wir mal, was Freibeuter Thomas Skowronek aus Buxtehude für Ratschläge hat.

Sich bei den Gouverneuren beliebt zu machen ist immer gut. Also alle Aufträge von ihnen annehmen. Ihr könnt ihre Feinde bekämpfen, Piraten fangen und vieles mehr. Gefangene Piraten am besten sofort gegen Lösegeld freilassen, irgendwann gehen sie sowieso flöten und dann habt Ihr kein Geschäft gemacht. Außerdem ist es wichtig, daß man genau weiß, wer mit wem im Kriegszustand liegt, damit man nicht die falsche Seite angreift. Schnell ist man sonst in Ungnade gefallen. Auf einen Adelstitel kann man dann lange warten. Zu den Töchtern der Gouverneure immer besonders galant sein, sie geben einem später wichtige Hinweise. Um militärische Ränge zu ergattern, genügt es, wenn man feindliche Städte angreift. Einen Adelstitel bekommt man erst, wenn man eine Festung für die Nation des jeweiligen Gouverneurs erobert oder viele feindliche Orte stürmt.

Die begehrten Handelswaren bekommt man entweder durch Entern und Plündern von Schiffen oder durch Einkauf in armen Städten. Ihr kauft z.B. in Gibraltar oder Trinidad ein und verscherbelt die Sachen in reichen Orten, wie Gran Granada oder Santo Domingo. Vorsicht vor englischen Händlern, die hauen Euch meistens übers Ohr. Wollt Ihr ein beschädigtes Schiff verkaufen, ist es manchmal lukrativer, es vorher zu reparieren. Da müßt Ihr genau kalkulieren, ob die Rechnung für Euch aufgeht. Wollt Ihr Städte überfallen und plündern, dann eignen sich Gran Granada, Villa Hermosa, Panama, Santo Domingo und alle Städte, die von der Treasure Fleet und dem Silver train angelaufen werden, besonders gut. Auch Städte auf den Karibischen Inseln versprechen einen gelungenen Beutezug. Besonders in englischen Städten liegt oft viel Gold, bewacht von wenigen Soldaten. Beim Plündern einer Stadt oder eines Schiffes sollte man vor allem viel Zucker stehlen, da dieser sich in den meisten Orten teuer verkaufen läßt. Will man eine bestimmte Stadt angreifen, sind Begegnungen auf dem Meer zu vermeiden — es spricht sich schnell herum, daß man gesehen worden ist. Der Gegner ist dann möglicherweise vorbereitet. Hat man viele Soldaten in der eigenen Mannschaft, sollte der Angriff von Land erfolgen, dabei kann man mehr Truppen einsetzen. Es ist immer vielversprechend, die eigene Truppe aufzuteilen. Während die eine Gruppe den Feind weglockt, schleicht sich die andere an die gegnerische Festung an. Es kann auch vorkommen, daß die Stadt sich ergibt, wenn Eure eigene Mannschaft zu groß ist. Versucht im Kampf nur den hohen und niedrigen Schwertstreich anzuwenden, wenn Ihr Euch vernünftig verteidigt, dürfte Euch eigentlich nichts passieren. Vorsicht, Piraten und Piratenjäger sind meistens ausgebuffte Nahkämpfer! Da braucht Ihr schon reichlich Erfahrung, bevor Ihr Euch auf einen solchen Kampf einlaßt. Schenken und Wirtshäuser auf jeden Fall immer besuchen. Dort kann man feine Karten ergattern und Matrosen anheuern.

Kommen wir zur Schiffsauswahl: Fregatten eignen sich wegen ihrer Schnelligkeit, Wendigkeit und Mannschaftskapazität besonders gut zum Angriff auf Städte. Schaluppen und Pinassen sind zwar auch schnell und wendig, können aber nur wenige Soldaten befördern. Mit Galleonen ist der Angriff auf Städte zu vermeiden, sie sind zu langsam und schwerfällig. Barken und Handelsschiffe sind gegenüber Schaluppen und Pinassen im Nachteil, weil letztere auch in seichten Gewässern hervorragend navigieren können.

Es ist ratsam, eine große Mannschaft (300-450 Mann) nur über einen begrenzten Zeitraum aufzustellen, sonst besteht die Gefahr der Meuterei. Am besten ist es, wenn die Gruppe bei ihrem letzten Gefecht stark dezimiert wird, so bekommt jeder der übriggebliebenen Matrosen einen größeren Anteil, was die Moral ganz erheblich steigert. vw

Space Quest III

Timo Reischel aus Augsburg hat sich unter die Piraten von Pestulon gemischt und gibt seine Komplettlösung zu dem Sierras Science-fiction-Opus an uns weiter. Also, dann auf nach Andromeda.

Nachdem unser Held Roger Wilco in seinem letzten Abenteuer den Chef der Sariens, Sludge Vohaul, unschädlich gemacht hatte, konnte er gerade noch ins Beiboot hechten, bevor das Schiff des Bösewichts zerstört wurde. Lange Zeit trieb er seitdem im All umher. Da sein Sauerstoff knapp war, hatte er sich in Tiefschlaf gelegt. Doch jetzt heißt es aufgestanden, Faulpelz. Ein riesiger galaktischer Müllschlucker greift sich Rogers Rettungskapsel und verleibt sie sich ein. Durch die recht unsanfte Landung schreckt Roger aus seinem Tiefschlaf auf. Er verläßt die Fluchtkapsel und sieht sich um, doch da schließt sich die Tür hinter ihm auch schon wieder, und es gibt kein Zurück mehr. So bleibt Roger nichts weiter übrig, als nach einem anderen Raumschiff zu suchen, mit dem er weiterfliegen kann. Also macht er sich auf den Weg und erforscht das Raumschiff, das ihn gefangen hat.

— Der Aufzug

Auf dem Boden in der Mitte des Bildes entdeckt er zunächst einen Warp-Motivator, der jedoch zu schwer ist, um ihn mitzunehmen. Also läuft er ein bißchen in der Gegend rum und entdeckt eine Art Aufzug. Jener transportiert ihn jedoch auf ein Förderband, das ihn langsam aber sicher zu einer Müllzerhackmaschine befördert. Also steht Roger auf und springt beherzt an die nahegelegene Reling. Er geht nach links und gelangt in einen Kontrollraum, wo er einen Greifwagen findet, der an der Reling hängt.

— Der Greifwagen

Roger setzt sich rein und fährt an der Reling entlang. Mit dem Greifer kann er nun den schweren Warp-Motivator aus dem ersten Bild mitnehmen. Außerdem entdeckt er in der Nähe des Generators ein Raumschiff, das noch ziemlich gut aussieht. Zufälligerweise paßt auch der Motivator genau in die Öffnung am Raumschiff. Es scheint so, als hätte Roger Glück gehabt. Er fährt zurück in den Kontrollraum, verläßt den Greifwagen und gelangt nach einer kleinen Rutschpartie in eine Halle mit mehr Müll.

— Der Reaktor

Aber zumindest brennt schon mal Licht. Roger verfolgt den Verlauf des Kabels, an dem die Lampen hängen, und entdeckt links an der Wand ein Loch, in dem sich der Reaktor befindet, der die Lampen mit Strom versorgt. Roger greift sich den Reaktor und verläßt den Raum über die Leiter (Stelle gut merken).

— Im Tunnel

Wieder an der Oberfläche findet er nach einiger Zeit eine Art Tunnel, den es zu durchqueren gilt. In der Mitte wird er jedoch von einer mutierten Riesenratte angegriffen, verprügelt, und außerdem wird er den Reaktor auch wieder los. Also wieder zurück in den Raum mit den Ratten und den Reaktor noch einmal geholt. Außerdem nimmt sich Roger die Leiter mit. Jetzt kann er den Tunnel gefahrlos passieren. Die paar Kabel an der Wand nimmt er vorsichtshalber auch noch mit.

— Der Kopf

Auf der anderen Seite des Tunnels liegt ein riesiger alter Roboterkopf mit einem zerbrochenen Auge. Roger geht hin und klettert rein. Aber Vorsicht! Wagt euch nicht zu nahe an den Abgrund. Roger ist nun bei dem Raumschiff angelangt, in das er vorhin den Motivator abgeladen hat. Mit der Leiter klettert er aufs Dach und öffnet die Luke. Das Raumschiff ist noch gut in Schuß, wie ein kurzer Blick auf den Computer bestätigt. Nur ist die Energie fast verbraucht. Wie gut, daß Roger den Reaktor mithat. Noch einmal überprüft Roger den Computer. Jetzt arbeiten alle Systeme einwandfrei. Dann kann's ja losgehen. Roger setzt sich in den Pilotensitz, checkt auch hier den Computer und startet das Schiff. Um aus dem Müllschlucker rauszukommen, muß er mit der Bordwumme ein Loch in die Außenwand schießen. Vorher nicht vergessen, die Frontshields zu aktivieren. Und schwupps, ist er draußen.

— Das All

Das Weltall, unendliche Weiten. Roger aktiviert das Navigationsteil, das die Planeten in der nächsten Umgebung zeigt. Roger entschließt sich, zunächst nach Phleebhut zu fliegen. Doch seine Flucht blieb nicht unentdeckt. Ein Terminator, der es auf ihn abgesehen hat, nimmt die Verfolgung auf.

— Phleebhut

Hier heißt es aufpassen. Außer dem Verkaufsladen, den es zu erreichen gilt, gibt es hier eine ganze Reihe höchstgefährlicher Lebensformen, die allesamt tödlich sind und umgangen werden wollen. Irgendwann erreicht Roger auf jeden Fall den Verkaufsshop.

— World of Wonders

Dem Typ hinter der Theke verscherbelt Roger den Edelstein, den er noch von seinem letzten Abenteuer hat. Der Typ läßt sich bis 425 Buckazoids raufhandeln. Mit dem Geld kauft Roger dann gleich noch einige unnütze Dinge, die der Typ ihm andreht. Dann verläßt er den Laden wieder.

— Der Terminator

Draußen erwischt ihn der Terminator, doch der gibt ihm noch eine Chance. Roger spurtet nach links, wo er eine Hintertür zu World of Wonders entdeckt. Er geht hinein und fährt mit dem Aufzug nach oben. Oben verläßt er den Aufzug, geht die Treppe hinauf und stellt sich genau hinter den herunterhängenden Haken. Nun wartet er, bis der Terminator direkt vor dem Generator steht und gibt dem Haken einen Schubs. Der Terminator wird direkt in die Zahnräder geschleudert und zu Droidenhack verarbeitet. Roger schaut noch einmal hin, findet einen Unsichtbarkeitsgürtel und nimmt ihn natürlich mit. Jetzt macht sich Roger auf den Weg zurück zu seinem Raumschiff. Den Planeten kann er nun verlassen.

— Im Monolith Burger

Terminator killen macht Spaß. Und Hunger! Zur Belohnung düst Roger auf einen Happen Weltraumjunk ins Monolith Burger. Dort angekommen, bestellt Roger das Fun Meal. Bezahlen nicht vergessen. Roger setzt sich auf einen freien Platz und haut tüchtig rein. Die Überraschung folgt sogleich: Im Essen ist ein Decoderring enthalten, der natürlich gleich eingesteckt wird. Zum Verdauen spielt Roger am Spielautomaten gleich eine Runde Astro Chicken. Nachdem er eine Weile gespielt hat, erscheint auf dem Bildschirm plötzlich eine verschlüsselte Nachricht. Eine gute Gelegenheit, den Decoderring auszuprobieren. Aha! Die "Zwei von Andromeda" werden von Scumsoft auf Pestulon gefangen gehalten. Also nix wie hin. Vorher wird Roger noch schlecht. Würg.

— Wieder mal im All

Roger befragt den Navigationscomputer, doch der weiß nichts von einem Planeten Pestulon. Zu blöd aber auch. Also fliegt Roger nach Ortega.

— Ortega

Ortega ist ein vulkanischer Planet. Wie gut, daß Roger vorhin Thermo-Unterwäsche gekauft hat. Mit einem gut gekühlten Hintern untersucht Roger den Planeten und erreicht über eine wackelige Steinbrücke schließlich eine Forschungsstation. Weil die Männer, die hier arbeiten, nicht unbedingt vertrauenswürdig aussehen, versteckt er sich hinter einem Felsen und wartet. Plötzlich verlassen die Männer die Station und fliegen von dannen. Roger kann nun die Station untersuchen. Ein Blick durchs Teleskop ist vielleicht nicht schlecht. Außerdem liegt da eine Schachtel rum und den Stab nimmt er auch noch mit. Dann begibt er sich zu dem Gebäude, das er vorhin durch das Teleskop beobachtet hat.

— Das große Gebäude

Roger findet das Gebäude und entdeckt eine Leiter, die scheinbar aufs Dach führt. Oben stellt er sich vorsichtig an den Rand, riskiert einen Blick in das große Loch, und wirft die Thermalbombe hinein. Jetzt schnell nach unten und zurück zum Schiff. Dummerweise wurde die wackelige Brücke von der Explosion der Bombe zerstört. Roger muß den Stab benutzen, den er vorhin mitgenommen hat und katapultiert sich mit einem gewagten Satz über den Abgrund. Jetzt aber nichts wie weg.

— Mal wieder im All

Die Thermalbombe hat das elektromagnetische Feld der Piraten zerstört. Der Computer wirft die Koordinaten von Pestulon aus. Der Retter naht.

— Pestulon

Roger verläßt sein Raumschiff und entdeckt den Eingang von Scumsoft. Jener ist gut bewacht, also benutzt er den Unsichtbarkeitsgürtel.

— Scumsoft

Die Energie des Gürtels ist damit allerdings verbraucht. Roger öffnet die Tür und verschwindet nach drinnen. Zuerst muß er in den Raum mit dem Reinigungsmaterial. Er findet einen Overall und einen Vaporizer. Damit macht er sich auf die Suche nach den Gefangenen. Er kommt an eine Tür, die sich aber nur mit Keycard und Gesichtskontrolle öffnet. Die nächste Tür führt zu einem

Bürolabyrinth. Roger ist in seinem Element. Mit dem Vaporizer leert er alle Papierkörbe aus. Irgendwann gelangt er zum Büro des Chefs. Auf dem Tisch liegt irgendwas. Da der Boß im Büro sitzt, geht Roger kurz nach draußen. Als er wieder zurückkommt, ist das Büro leer. Auf dem Tisch liegt eine Keycard. In einem anderen Raum entdeckt er ein Bild vom Chef. Vielleicht läßt sich damit die Tür mit der Gesichtskontrolle überlisten. Roger greift sich das Bild, geht damit zum Kopiergerät und macht eine Kopie davon. Danach hängt er das Bild wieder an seinen Platz und verläßt die Büros.

Das Gefängnis

Roger geht zur Sicherheitstür und probiert den Trick. Und siehe da, es klappt. Die Tür öffnet sich. Roger hat die "Zwei von Andromeda" gefunden. Nur: Wie kommt er über den Abgrund? An der Tür befindet sich ein Knopf. Langsam schiebt sich eine Plattform über den Abgrund zu den Gefangenen. Roger rennt hin und befreit sie mit dem Vaporizer von ihrem Götterspeisegefängnis. Doch die Freude kommt zu früh. Eldo, der 14jährige Chef von Scumsoft, wußte bestens über Rogers Vorhaben Bescheid. Die Türen öffnen sich und die Wachen nehmen ihn und seine Freunde fest.

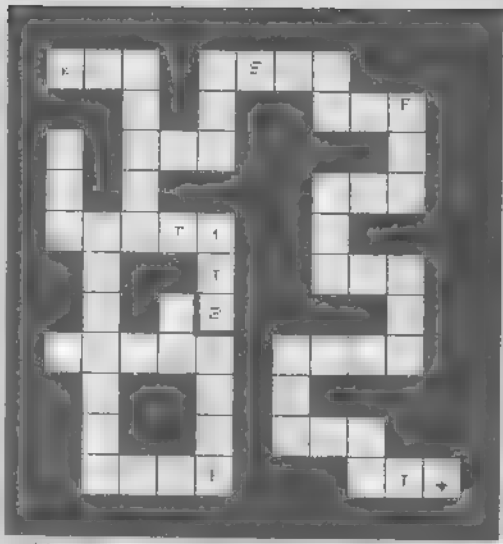
— Der Kampf der Roboter

Eldo hat Freude an seltsamen Spielen. Er und Roger steuern jeweils einen großen Kampfroboter. Selbstverständlich gewinnt der, der den anderen niederboxt. Um das Ganze nicht zu leicht zu machen, wurde jedoch eine kleine Gemeinheit eingebaut. Jeder Schlag, der nicht trifft, verbraucht eigene Energie. Ist Eldo geschlagen, flieht Roger mit seinen Freunden zum Raumschiff und fliegt los.



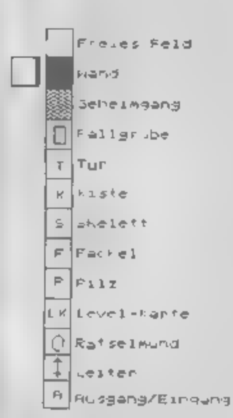
— Zum letzten Mal: Im All

Die Kampfschiffe von Scumsoft haben die Verfolgung aufgenommen. Die letzte Raumschlacht entbrennt. *vw*



Level 1

Dungeon nordöstlich von Pegana



Dragonflight

Thomas Lichte aus Haan hat sich in die Dungeons von Dragonflight gewagt und hat für alle tapferen Recken Tips und Karten, wie wir sie lieben. Außerdem arbeitet er schon mit Elle an der Fortsetzung.

Bevor Ihr losmarschiert und Euch alles Mögliche zusammenkauft, geht in Pegana mal zum Haus Nr. 37 und klopft an. Man sollte zunächst ohne Ausrüstung zu der Passage nordöstlich von Pegana gehen (sie führt nach Brind'l-Bun). Der Erbauer der Passage heißt *Zofinur*. Hier findet man in einem Geheimgang einige sehr nützliche Sachen. Pilze, die man unterwegs in Dungeons findet, sollte man mitnehmen, da man sie an die Heiler verkaufen kann. Zwar bringt das nicht sehr viel ein, aber gerade am Anfang zählt jede Münze. Auch Fackeln sind sehr nützlich, solange Ihr noch kein Licht zaubern könnt. Ein Zwerg in Brind'l-Bun zahlt bessere Preise für Rubine, als die Schmiede (hört Euch um!).

Wenn man seine Ausrüstung zusammengestellt hat, empfiehlt Thomas den Dungeon nordöstlich von Pegana, da dieser noch relativ einfach ist und man dort erst einmal Erfahrungen sammeln kann. In diesem Dungeon findet man eine Schriftrolle mit dem Lichtspruch, der das Fackelanzünden überflüssig macht.

LEVEL 1

Raum 1. Tür verschlossen
2 Geister

Raum 2: Kiste
(Lichtspruch)

LEVEL 2

Raum 1: Tür verschlossen
Raum 2: Tür verschlossen
3 Schlangen
Kiste
Raum 3: Kiste
Raum 4: 2 Skelette

Eine Tür verbindet Raum 3 und 4

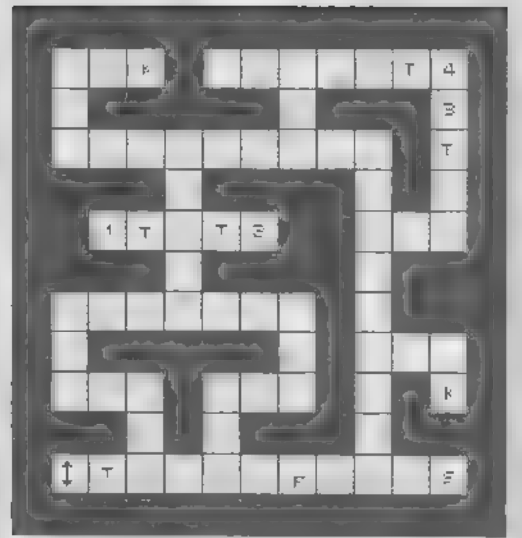
LEVEL 3

Raum 1: 2 Skelette
Kiste

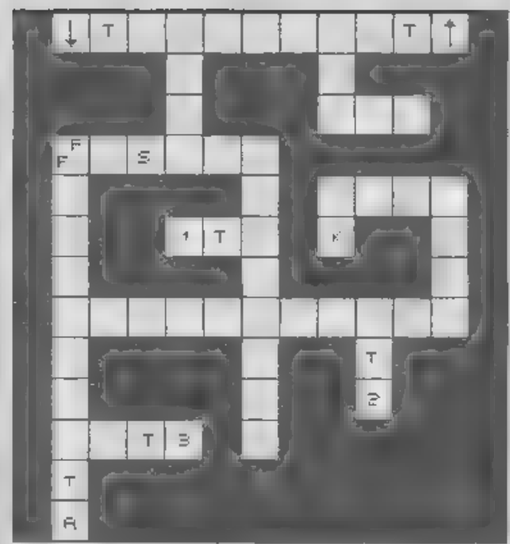
Raum 2: leer

Raum 3: Kiste

Der Ausgang führt an die Oberfläche nordöstlich von Pegana. Auf der gegenüberliegende Seite der Berge befindet sich der Tempel Gemshine.



Level 2. Rätselmund Drachen


Level 3

LEVEL 4:

Raum 1: leer

Raum 2: Kiste

Raum 3: 5 Gnolle
4: Kiste (Landkartenteil 09)

Raum 5: leer

Raum 6: Kiste
1 Skelett

Raum 7: 1 Geist

Raum 8: 3 Gnolle
Kiste

Raum 9: leer

Raum 10: 2 Skelette

LEVEL 5

Raum 1: Kiste

Raum 2: 3 Skelette

Raum 3: 1 Troll

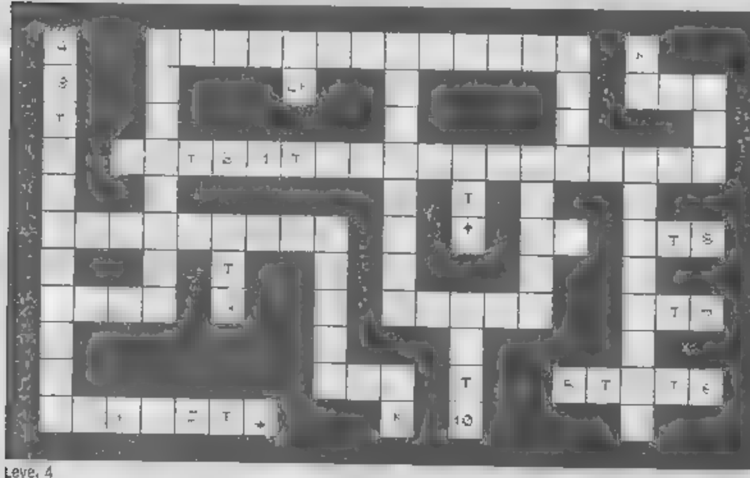
Raum 4: leer

Raum 5: 6 Gnolle
Kiste
(Landkartenteil 08)

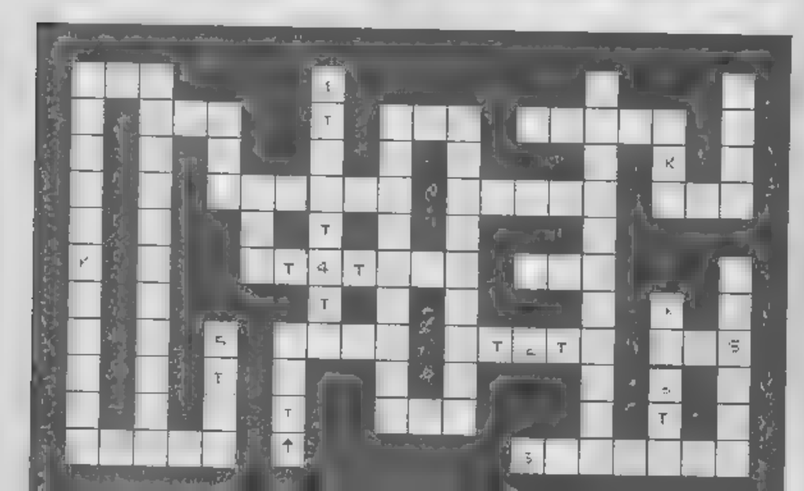
Wenn Ihr König Halfton von Scatterbone den richtigen Trank bringt um ihn von seinem Quälgeist zu befreien, erhaltet Ihr einen interessanten Gegenstand. Den Trank findet man im neunten Level eines Dungeons, das sich ganz im Westen befindet. Um ihn zu erhalten, mußt Ihr erst an einem Rätselmund vorbei. Die Antwort lautet "Rosinenlikör". Um im fünften Level nicht unnötig Hitpoints abzugeben, ist es von Vorteil, die Antwort auf die Frage des Rätselmunds zu wissen. Natürlich war es der erste Dieb! Im zehnten Level kann man so richtig schön absahnen. Neben einem Landkartenteil findet man massig Tränke und Schätze. (Vielleicht das nötige Kapital fürs erste Schiff.) Hinter einer Tür im vierten Level könnt Ihr einen Ausgang entdecken, der direkt an die Oberfläche führt. Ihr wißt ja, Zeit ist zwar nicht Geld, aber bei Rollenspielen geht mit jedem Schritt Nahrung drauf.

Sprecht alle Leute an, die Ihr unterwegs trefft und klopft an jede Tür, an der Ihr vorbeigeht, damit Euch nichts Wichtiges entgeht. Außerdem sollte man in den Dungeons sehr häufig abspeichern, weil es diverse Fallen gibt. Besonders das Öffnen von Kisten kann äußerst unangenehm sein, wenn ein Gas austritt, das plötzlich einige (für gutes Gold gekaufte) Waffen der Gruppe verschwinden läßt. Am Anfang sind die Ghule sehr unangenehme Gegner. Wenn Ihr noch nicht allzu viele Hitpoints besitzt und auch den Spruch "Untote vertreiben" noch nicht gefunden habt, solltet Ihr sie meiden oder möglichst schnell vernichten, da sie auch über weite Entfernungen Schaden zufügen können.

Im Westen findet man das Dorf eines Orkhäuptlings, der Frieden mit den anderen Rassen schließen will. Von ihm erhaltet Ihr einen Auftrag. *vw*

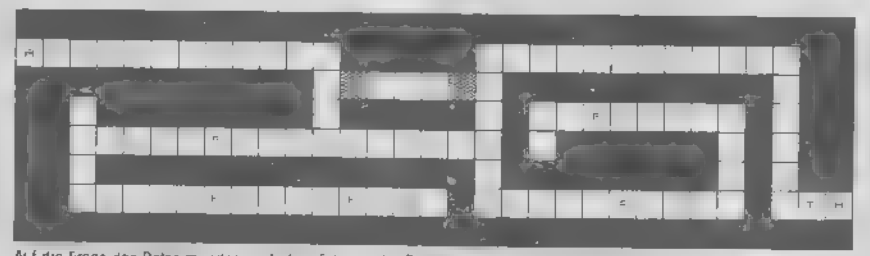


Level 4



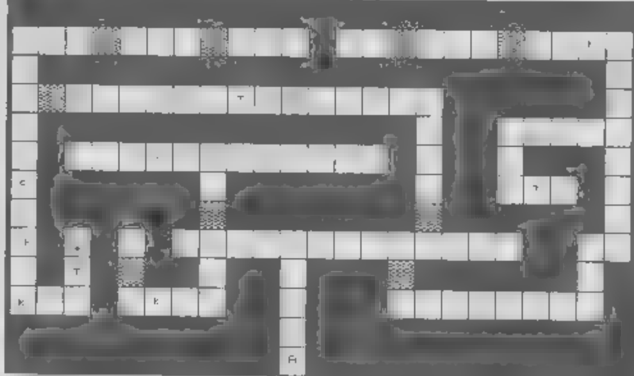
◄ Level 5

Die Passage!



Auf die Frage des Ratselmundes nach dem Erbauer der Passage antwortet man Zohnur

Dungeon westlich von Pegana, gegenüber liegt der Tempel 'Stormwind'



Level 1

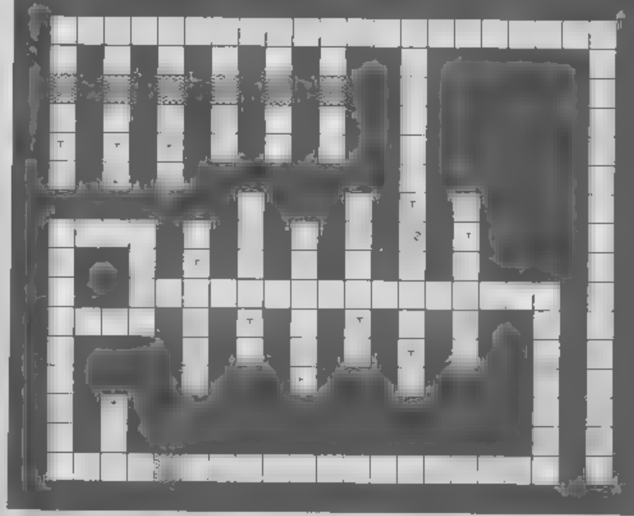
LEVEL 1

Raum 1: 2 Trolle
Kiste

Raum 2: 3 Gnolle

Raum 3: 4 Skelette

In der Geheimwand, welche sich am Ende des Ganges nach Raum 3 befindet ist eine Falle versteckt. (vergewissern, daß die Hitpoints einigermaßen in Ordnung sind)



Level 2

Level 2

Raum 1: 3 Skelette
Kiste
Raum 2: 4 Skelette
Kiste
Raum 3: verschlossen
leer
Raum 4: 1 Troll
Raum 5: 4 Geister
Kiste
Raum 6: Kiste
Raum 7: verschlossen
4 Guhle
Kiste
Raum 8: verschlossen
2 Guhle
Kiste
Raum 9: 4 Geister
Kiste
Raum10: 2 Trolle
Raum11: Kiste
Raum12: leer
Raum14: 1 Energiekugel
Kiste
Raum15: 1 Energiekugel
Kiste

Police Quest II

— Ein Tip vorweg: immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.
— Vor Verlassen des Autos unbedingt das Handschuhfach öffnen, die dann befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden. Auch den Schlüsselbund sollte man an sich nehmen, kommt man ohne doch weder in die Polizeistation noch an seine sich in der "storage bin" befindliche notwendige Ausrüstung für sinnvolle Polizeiarbeit.
— Gut gerüstet begibt sich Sonny nun an seinen Schreibtisch in der Homicide-Abteilung. Ein Blick in den Korb schadet ebensowenig wie das Öffnen der Schublade. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen, jedoch nicht, ohne sie gründlich zu durchsuchen.
— Ein Blick aufs Schwarze Brett sollte sofortige Schießübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstautoschlüssel mitnehmen.
— Ein sicheres Treffen der Zielscheibe erfordert exaktes Justieren des Revolvers, ein Betrachten des verursachten Schadens könnte hilfreich sein. Hörschäden werden durch Tragen eines Ohrenschutzes verhindert.
— Nach erfolgreichem Justieren seines Revolvers verläßt Sonny den Schießraum und nimmt sich angesichts der schweren Aufgabe etwas Extramunition mit; die Ohrenschützer zurückgeben.
— Zurück im Büro besorgt sich Sonny das Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.
— Vor Betreten des Gefängnisses sollte die Waffe an dem ihr zugedachten Ort eingeschlossen werden, eine Identifikation als Polizist erleichtert so manchen Zu- und Auftritt.

Ermittelnd fragt Sonny nach dem Fluchtauto, nach Bains, Pate und Zeugen zur Vernehmung.
— An der Oak Tree Mall zieht das Auto rechts vorne Sonny's Interesse auf sich; nach Öffnen der Beifahrertür trägt Sonny als erfahrener Polizist etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auf, bevor er eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Faches zerstört. Neue Erkenntnisse teilt Sonny — nach erneuter Zeugenbefragung — per Funk mit.



— Nach Vernehmung der Joggerin an der Cotton Cove und erfolglosem Schußwechsel mit Bains sollte man nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio benutzen.
— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.
— Auch Tauchen nach Leichen ist für unseren Helden kein Problem, wählte er doch zwischen den Sauerstoffflaschen diejenige mit dem größten Inhalt aus. Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate.
— Nach einer Radiomeldung erhält Sonny wenig später selbst eine und fährt, ins Geschehen eingreifend, gen Flughafen. An der bekannten Stelle im Bildausschnitt befindet sich erneut ein Auto, das einer genaueren Untersuchung wert ist. Nach Mitteilung per Funk quert man dank Ampelbetätigung sicher die Straße. Und warum sollte man "es Marie nicht einmal durch Blumen sagen?
— Am Ticketschalter erhält man als Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal Hinweise durch Vorzeigen des Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Der Kauf eines Flugtickets nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke.
— Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur, wie auch das Öffnen des Wasserbehälters der mittleren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquartier ruhig mehrmals das Radio benutzen.
— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung. Sofort greift er zum Telefon, wählt "0" für Auskunft und fragt nach der Nummer von Marie Wilkans, die er mal wieder vergessen hat.

Ein schöner Abend bei "Arnies" steht bevor. Sonny wird sowohl seine Blume wie auch mehrere Küsse los. Man sollte nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.
— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kofferraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.
— Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "Dispatch". Damit ausgerüstet ist es kein Problem, die Zimmerschlüssel zu erhalten. Angesichts der im Kofferraum gefundenen Todesdrohung öffnet Sonny schußbereit und vorsichtig die Tür — das war knapp! Im Raum findet Sonny nichts Interessantes, bloß etwas Blut, das Gegenstück zum Briefeck, Maries Lippenstift und Colby's Visitenkarte.
— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Im Aschenbecher entdeckt er eine Notiz von Bains. Danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten.
— Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.
— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Stewardeß zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen.
— Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen.
— In Steelton heil angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkie-talkies an sich. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach kurzer Aussprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation von Steelton führt.
— Die methangasverseuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen heil überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerüstet mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt Sonny schließlich an eine Tür — und kann Marie in seine Arme schließen, nachdem er sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat.

Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt. Das war wieder ein Abenteuer!

Iron Lord

Der edle Ritter A. Gradischnig aus Viktring in Österreich hat wertvolle Tips für das Mittelalter-Epos "Iron Lord".

Zunächst einmal alle wichtigen Städte und Orte:

— Im Schloß meiner Ahnen befindet sich nur ein bewohnbarer Turm. Von hier aus kann man die Optionen "Laden", "Speicher", "Zum Kampf aufrufen" und "Den Turm verlassen" anklicken.

— Das Haus des Zauberers muß man überhaupt nicht betreten, er gibt einem hilfreiche Tips, da wir aber den Lösungsweg vor uns liegen haben, lassen wir diesen Ort einfach aus dem Spiel.

— Chateney Malabry; hier findet das jährliche Bogenschuß-Turnier statt, außerdem findet man östlich des Brunnens den Kräutermixer. Bei ihm kann man seine verlorene Energie mit der Heilmixtur wieder auffrischen.

— Korando: hier befindet sich der Händler (auch als Betrüger bekannt) und der Wirt.

- Die Mühle; hier finden wir nur den Müller.

— Die Abtei, hier finden wir den Mönch, den Chef der Templer und einen verschlossenen Stall.

— Torantek, die Stadt der Diebe. In dieser Stadt findet der Armdruck-Wettbewerb statt. Außerdem kann man sich jede Menge Geld beim Würfelspiel gegen Corando, den reichen Rittmeister, verdienen. Hier finden wir außerdem noch die Barmaid und deren Freund den Söldner.

Ab ins Abenteuer: Wir reiten nach Chateney-Malabry und gehen zum Bogenschieß-Wettbewerb und spielen solange, bis wir den Pokal überreicht bekommen. Haben wir den Pokal erhalten, dann gehen wir weiter zum Kräutermixer und unterhalten uns mit ihm. Danach reiten wir weiter nach Koronado, wo wir dem Wirt einen Besuch abstatten. Anschließend gehen wir zum Händler und halten ein Schwätzchen. Er erteilt uns den ersten Auftrag: Die Suche nach der Perlenkette. Jetzt noch das Buch kaufen und die zwei Würfe (Wichtig!).

Wenn wir den Müller besuchen, erhalten wir von ihm den Auftrag, beim Wirt das Geld einzutreiben, das dieser dem Müller für eine Lieferung Mehl schuldet. Vom Müller kaufen wir uns das Medaillon, das einem Glück beim Kampf geben soll. Weiter zur Abtei und mit dem Mönch reden. Für ihn müssen wir beim Kräutermixer einen Heiltrank für seine kranken Krieger besorgen.

Nun reiten wir nach Torantek, die Stadt der Räuber und Banditen. Wir lassen uns aber nicht einschüchtern, sondern marschieren gleich in die Gaststätte und versuchen uns beim Würfelspiel. Wir setzen 400 Taler und würfeln solange, bis wir verlieren. Eigentlich sind 3000 Taler sicher. Ausprobieren. Nun zeigen wir mal, was für Muckies wir haben, indem wir unsere neun Gegner im Armdrücken flachlegen. Anschließend unterhalten wir uns mit der Barmaid, die uns ein Amulett schenkt. Damit marschiert man zum Söldner und zeigt es ihm. Er verspricht, uns zu unterstützen. Vorher sollen wir ihm aber eine Rüstung besorgen, was für uns kein Problem ist. Wir fragen ihn noch nach einer Perlenkette, worauf hin er sie uns zum Kauf anbietet.

Wir gehen zurück nach Chateney-Malabry, wo wir dem Kräutermixer den Pokal geben. Er freut sich darüber so sehr, daß er uns seine Heilkräuterglide anvertraut. Danach mixt er uns noch einen Heiltrank für den Mönch. Er gibt uns die Mixtur, und wir reiten weiter nach Korando. Hier gehen wir zum Händler und geben ihm die Perlenkette. Er bedankt sich und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Jetzt gehen wir zum Wirt und bitten ihn, den Müller zu bezahlen, was er jedoch ablehnt.

Wir reiten zur Abtei und geben dem Mönch das Buch und den Heiltrank. Er bedankt sich und verspricht, daß seine Leute im richtigen Augenblick zur Stelle seien werden. Anschließend reden wir mit dem Templer. Er gibt uns den Auftrag, zehn Männer mit bloßen Händen zu ermorden. Da wir aber den Armdruck-Wettbewerb gewonnen haben, ist er zufrieden und stellt uns seine Männer zur Verfügung. Wir reiten zurück nach Korando und gehen zum Händler. Er verkauft uns eine goldene Rüstung. Mit der Rüstung reiten wir nach Torantek und geben sie dem Söldner. Nun wird auch der Söldner seine Kollegen schicken und uns helfen.

Bis zu diesem Zeitpunkt dürfte man es schon mit einigen Geheimboten (Mörder, die der liebe Onkel auf uns hetzt) zu tun gehabt haben. Hat man 5 bis 7 Gegner bekämpft, kann

Impressum

Herausgeber

Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (288)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

men. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur

übernommen

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

England

USA

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

dergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,– in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst

halten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-776

1990 Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen

chen, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Die Redakteure sind montags

chen



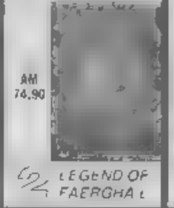
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

[illegible]

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

4	Kick Off Player Manager	AM 54.90/ST 54.90
5.	Pirates!	AM 74.90/PC 89.90/ST 89 90/64 69 90
6.	Midwinter	AM 74 90 / ST 74 90
7	Dragon Wars	AM 74 90 / PC 99.90 / 64 49 90
8.	Indiana Jones (Lucasfilm)	AM 67 90/PC 67 90/ST 67 90
9	LOOM	AM 74 90
10	Red Storm Rising	AM 74 90 PC 89 90 ST 74 90 64 [illegible]


AM 119,90
PC 134.90
ST 119,90
3 LEISURE SUIT LARRY 3


AM 74.90
2 LEGEND OF FAERGHAIL


C64 74,90
AM 74 90
PC 74 90
1 CHAMPIONS OF KRYNN

CPS Frank Heidak

Carte Welcome VISA EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Typ	AMIGA	C 64	IBM PC	ST
1943	ARC		19.90		
720°	ARC		9.90		
Apache Strike	SIM		29.90		
Barbarian (Psygnosis)	ARC	34.90			34.90
Bard's Tale The	ROL	39,90	24.90		
Blasteroid	ARC	19.90			
Boulder Dash Constr. Kit	ARC			29,90	
Def Con 5	SIM		29.90	19 90	
Dungeon Wizard (Editor	ROL		29,90		
Eye	STR	9.90			
Eye of Horus	ARC	39.90	29.90		
Football Manager	STR		14.90	19.90	19.90
Footballer of the Year	SPO		19.90		
G. Lineker's Superskills	ARC		19.90		
Gold Silver Bronze	SPO		29,90		
Hostages	ARC	39,90			
Ice Hockey	SPO	19.90			
International Karate	SPO		19.90		
Kick Off Extra Time	SPO	29.90			29.90
L.A. Crackdown	ADV		24.90		
Moonwalker	ARC		24.90		
Myth	ARC		29,90		
Nellie world	ARC		4,90		
Pacland	ARC	29,90	9,90		
Pacmania	ARC		9,90		
Pinball Wizard	ARC	29,90			
Pitstop 2	SPO		9,90		
Pluton	ARC	19,90			
Return of the Jedi	ARC		29,90		
Road Runner	ARC		9,90		
Rolling Thunder	ARC		9 90		
Serenade Out	SPO	19.90			
Skyfighter 3D-Arsenal	ARC	9.90			
Slaygon	ROL	29.90			
Snow Sports Am. Football	SPO		9,90		
Street Sports Soccer	SPO		24,90		
Super Sunday	SPO			79,90	
Track & Field Joypad	SPO		39.90		
US-Navy Seal	SIM		34,90		
Wasteland	ROL			39.90	
Whirligig	ARC	4.90			
Wiz Ball	ARC				39,90

ZUBEHÖR

MemoStar Speichererweiterung		228.
Game Blaster Soundkarte	PC	378.
AD Lib Soundkarte		299.
AD Lib Composer Software	PC	179.
Ad Lib Komplettpaket	IBM-PC	379.
Sound Blaster Soundkarte (AdLib und Gameblaster kompatibel, 4 Stimmen)	IBM-PC	449.
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339
Leerdisketten 2D DD 3,5 Zoll		15 90
Leerdisketten 2D DD 5,25 Zoll	10 Stück	5 90

SIERRA MEGAPACKS

Spiel mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134 90	
Colonel's Bequest, The	119.90	134.90	
Conquest of Camelot	119.90	134.90	
Gold Rush	99.90	99.90	89,90
Hero's Quest	119.90	134.90	[illegible]
King's Quest 2 oder 3	39,90	39 90	39,90
King's Quest 2 und 3	99.90	99,90	89 90
King's Quest 4	29.90	[illegible]	98,50
King's Quest 2, 3 und 4	99.90	89.90	178.90
Leisure Suit Larry	84 90	84.90	84.90
Leisure Suit Larry 2	99 90	99 90	99.90
Leisure Suit Larry 3	[illegible]	[illegible]	119,90
Leisure Suit Larry 2 und 3	259.90	269.90	249.90
Manhunter New York	99,90	99 90	99.90
Manhunter San Francisco	99 90	99.90	109.90
Manhunter 1 und 2	79 90	79,90	179,90
Police Quest	84,50	84 90	84.90
Police Quest 2	99,90	84,90	99.90
Police Quest 1 und 2	78,90	89,90	149,90
Run(?)...		9,90	
Space Quest	89,90	89,90	9,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99.90	109.90	99.90
Space Quest 1 und 3	249.90	254 90	249,90

Ability Plus	PC	deutsch	179,90
Deluxe Paint	PC	[illegible]	329 90
Deluxe Paint	AM	engl	49 90
Deluxe Paint 3	AM	deutsch	249 90
Double ...	AM	deutsch	44,90
Dr. ... 2.0	AM/ST	deutsch	139,90
Digi ... 4.0	AM	deutsch	339,90
Kingschildhaus	AM	deutsch handb.	44,90
... 2	AM	deutsch	44,90
Mathe ... 2 oder 3	AM	deutsch	44,90
Lotto	AM	deutsch	49,90
Physik	AM	deutsch	44,90
Sidmon	AM	deutsch	94,90
TEMA Cone Hübner Workshop	AM	deutsch	59,90
Turbo Print 2	AM	deutsch	67 90
Turbo Print Professional	AM	deutsch	79,90
X-Copy ...	AM	deutsch	69,90

[illegible]

Programmname	AMIGA	C 64	IBM PC	ST
[illegible]	44.90			
A 3 Tank Killer			9,90	
688 Attack Submarine	74,90		84.90	
[illegible]			99.90	
[illegible]		49,90		
[illegible]	74,90	44,90		74.90
[illegible] Data Disk	49,90			49.90
[illegible]	54.90		59.90	
[illegible]	74 90	44,90	54,90	54,90
Chaos Strikes Back				54.90
[illegible]	84,90			
Dragon's Breath	54,90			64,90
[illegible]	74,90		84.90	74 90
Emerald Mine 3	29.90			
Emlyn Hughes Soccer	14,90			4,90
F... Pilot	79,90	44.90	79,90	9,90
F... (1 MB)	79 90		119,90	79,90
F... Flight			119 90	99,90
F 29 [illegible]	4,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Ferrari ...	54,90	44.90	54,90	64,90
Fun ... Planets	74 90		74,90	74,90
[illegible]	49,90			
[illegible]	84,90	79,90	99,90	
Interphase 3D Cernas	74,90	39,90		
It Came from the Desert 1 MB	64,90			
Kick Off 2 World Cup	69,90	44.90		69,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights of Legend		69,90	99,90	
Manhunter	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	84,90	64,90	84,90	84,90
Might & Magic		64,90	99,90	
Might & Magic 2	64,90	84,90	99,00	
[illegible]	49,90	49,90	49,90	49,90
Pool of Radiance		99 90	89,90	
[illegible]	29,90		29.90	29,90
[illegible]	74,90	44,90		59,90
Kings ... Medusa	74,90		4,90	74 90
[illegible] Blades			99,90	
[illegible]	4,90	14,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89 90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
[illegible]	59,90	69,90	99,90	
Star Command	34,90		99,90	84,90
Starflight	74,90	44.90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword of Aragon	89,90		69.90	
[illegible]	84 90			
[illegible]	74,90	44,90		74 90
Turn	64,90			
Ultima 5	59,90	99.90	99,90	99,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99.90
Ultima 6			99.90	
[illegible]		79.90	19 90	
Wo... C. Sandiego?	64,90			
[illegible]	14,90		4,90	74.90
Zak McKracken	74,90	74,90	4,90	74 90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung 15. • Pläne 15 • Anleitung: 25,-

[illegible]

Public Domain Classics

SPIELE		ANWENDER SOFTWARE		SPIELDEMOS à 5,- DM
AHOI	10.-	ANALYTICALC	10	BATTLECHESS
ATLANTIS	10.	ANTIVIRUS	10.	BUDOKAN
BILLARD	10	BUNDESLIGA	10	CASTLEMASTER
BROKER	10	CLI-DOS	10.-	CLOUD KINGDOM
CHESS 2.0	10.	DISK...	10	[illegible]
DGCB	10.-	FESTP. DISK	10	DRIVIN' FORCE
FIREPOWER PD	10	FILEMASTER	10.-	DYTER 07
FLASCHBIER	10.	GRAFIK-DISK	10.	E-MOTION
GOLDHUNTER	10.-	JAZZBENCH		FIENDISH FREDDY
JUMP AND RUN	10.-	1 MB	10.-	GOLDEN AXE
MAD FACTORY	10.-	LABEL V2.0	10.	HOUND OF SHADOW
MARBLE SLIDE	10.	M.S. TEXT	10	INFES...TION
MOON BASE	10	PROFI DISK	10.	IVANHOE
PAMENTA	10.	R.D.M.	10	J. D'ARC-BAZUMA
PARANOIDS	10.	SEQUENCER	10	JET
PETERS QUEST	10.	TIPP-KURS	10	LANCASTER
POPULOUS 2	10.			LEGEND OF FAERGHAIL
QUIZMASTER	10			OIL IMPERIUM
ROLL ON	10.	Pakete mit PRG, über mehrere Disks		[illegible]
SENSO PRO	10.-			POPULOUS
STAR TREK	10.	KAISER 2 und		PONY EXPRESS
4 EINSCHLAG	10	RISK zusammen	25	[illegible] CROSS
STONEAGE	10.	STAR TREK		SHADOW OF THE BEAST
SUPERPAC	10.	1 MB	20.	SPACE ACE DEMO
TENNIS 1 MB	10	STAR TREK 2	15	STRYX
THE DEATH	10.-	WIZARD		TENNIS CUP
TILES	10.	OF SOUND	15.	THE DREAM
TOWERS	10			VENUS FLY TRAP
ZERG	10			WALKER DEMO
				X-OUT
				Alle DEMOS 79 90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE Erwähnen Sie ein... bei Ihrer Bestellung den Software Test und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- ... Spielhilfen ... Programm ... dem Versand

Hiermit bestelle ich

- Komplettlösung
- Plan
- deutsche Anleitung
- Software
- ...
- ... Hardware
- aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

FRANK HEIDAK

Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/40 24 93, Di. und Do. von 17 00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software: 0221/40 01 27, Mo., Mi. und Fr. von 17 00 - 19.00 Uhr

Bestellannahme:

Tel. 0221/40 74 47, 40 [illegible], 401780

Telefax 0221/40 19 89

man dem Wirt in Korando erneut einen Besuch abstatten. Jetzt wird er freiwillig die Rechnung des Müllers bezahlen. Fragen wir ihn, ob er uns seine Männer zur Verfügung stellen kann, so gibt er uns einen kleinen Auftrag. Wir sollen den Mönch davon überzeugen, daß er dem Wirt seinen Wein verkauft. Nun schauen wir kurz beim Müller vorbei. Der hat inzwischen das Geld des Wirts erhalten und stellt uns ebenfalls seine Männer zur Verfügung. Auf zur Abtei. Wir gehen zum Mönch und fragen ihn, ob er dem Wirt seinen köstlichen Wein verkauft. Unter Freunden — kein Problem. Nun stehen auch die Männer des Wirts zu unserer Verfügung.

So vorbereitet dürfte es eigentlich kein Problem sein, zur Burg zu reiten und dem lieben Onkel die Mütze vollzuhauen. Also auf in die letzte Schlacht! Und nicht vergessen: Edel sei der Mensch, hilfreich und gut. vw

Mechwarrior

C. Waldow aus Konstanz steuert seine Mechs mit dem kleinen Finger und ist deshalb in der ganzen Galaxis gefürchtet. Jetzt gibt er seine Erfahrungen an Euch weiter.

— Vorgehen in der Campaign (wie im Affadit beschrieben).

— Zuallererst den Jenner verkaufen, zum einen ist er als Mech nicht besonders effektiv, zum anderen kostet das Reisen mit einem Mech wesentlich mehr Geld als ohne.

— Dann den nächsten Barkeeper aufsuchen und ihn solange löchern, bis er den Namen Griez ausspuckt. Dann das "Newsnet" konsultieren und nach Galedon V (Kurita) reisen. Den dortigen Militärgouverneur nach einem Auftrag fragen. Irgendwann nennt er den Namen des Planeten (meistens Lands End/Kurita), auf dem Griez zuletzt gesehen wurde. Jetzt reist man nach Lands End und besucht dort den Barkeeper, der uns verängstigt einen Kontakt nennt. Diesem freundlichen Herrn glaubt man die Angaben über den Planeten, auf dem Griez residiert. Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem lokalen Barkeeper, trifft man Griez und erhält gleich einen Auftrag. Wir fliegen dann weiter nach Dustball (Steiner).

— Auf Dustball gelandet folgen wir dem freundlichen Herrn, der einen anspricht. Wenn er seine Waffe zieht, schlagen wir in guter alter Söldnertradition zu. Jetzt schnell flüchten, bevor das ominöse Paket platzt. Die "famous last words" gut merken und sich einen Drink gönnen. Für ein kleines Trinkgeld erhalten wir Kunde über den Bruder eines Captains, der irgendwo tief im Marik-Gebiet seinen Dienst verrichtet. Diesen besuchen wir als nächstes. Man trifft ihn bei seinem Mech, und mehr oder weniger hilfsbereit informiert er uns über den Aufenthaltsort seines Bruders. Dem anschließenden Attentat entgeht man durch Flucht, ansonsten droht akute Perforation.

— Nun geht's weiter zum Captain der "Stone Arrow". Hier trifft man einen freundlichen Herrn namens Kearny in der Bar (wo auch sonst?). Ihm hört man geflissentlich zu, nimmt noch einen Drink und macht sich auf den Weg zur angegebenen Adresse. Dort heißt es aufpassen, daß man nicht das Zeitliche segnet. Am besten in den Hinterhalt legen und den anrückenden Bösewicht von dort erledigen. Danach verlassen wir diesen ungastlichen Ort und machen uns auf die Suche nach Natasha Kerensky. Das "Newsnet" leistet hierbei gute Dienste. Hat man die Dame gefunden, hört man ihr zwar zu, glaubt aber besser kein Wort von dem, was sie erzählt. (Die Dame trägt ihren Spitznamen nicht zu Unrecht.) Nach dem freundlichen Gebalge unterhält man sich mit Tasha. Jetzt sollten uns einige Kronleuchter aufgehen, vor allem wenn man das "Newsnet" konsultiert.

— Aus den im "Newsnet" vorgefundenen Akten entnimmt man das nächste Reiseziel. Dort eingetroffen springen wir furchtlos in das VTOL. Die folgende Gewissensfrage läßt sich leicht beantworten. Glücklich und zufrieden erhalten wir die Information, wo man die "Dark Wing" antreffen kann und nehmen glückstrahlend die 5 000 000 CR in Empfang.

— Mit der jetzt gut gefüllten Kriegskasse sollte man sich auf Hesperus II einen anständigen Heavy Mech kaufen. Hier kann man auch sehr schön seine Basis errichten und Aufträge annehmen. Wir ziehen jetzt so lange in den Kampf, bis wir mindestens drei Heavy/Assault Mechs und "excellent" Mercenaries als Helfer zusammen haben. Dann innerhalb des Zeitlimits (April 3029) das "Dark Wing" Hauptquartier angreifen.

Die Mechs und ihre Stärken und Schwächen:

Locust — zu leicht und schlecht bewaffnet. Keinesfalls kaufen.

Jenner — nicht konkurrenzfähig gegen Medium-Mechs.

Phoenix — sehr gut und schnell. "Large Laser" hat gute Reichweite und Durchschlagskraft.

Shadow — gute Mobilität und gute Feuerkraft. Problem durch teure Munition und hohen Munitionsverbrauch (vor allem Long Range Missiles).

Rifleman — gute Feuerkraft, aber zu langsam. Kein Gegner für die großen Mechs (schwache Panzerung, kaum besser als die Hawks).

Warhammer — ausgezeichnet, wahrscheinlich bester Mech im ganzen Spiel (je nach Taktik). PPCs haben fantastische Reichweite und Durchschlagskraft. Mech ist aber schlecht gepanzert.

Marauder — gut, aber überhitzt schnell und die Beine sind schlecht gepanzert. Nicht erste Wahl, aber zuverlässig und wenn vorsichtig genutzt, akzeptabel.

Battlemaster — im Nahkampf fast unschlagbar, auf lange Distanz, aber dem Warhammer unterlegen. Idealer Mech für Söldner (gehen fast immer in Nahkampf). Vorsicht: der Kopf ist relativ schwach gepanzert und im Nahbereich gut zu treffen.

Allgemeine Kampftips: Immer auf die Beine schießen, der Kopf ist zwar meistens schwächer gepanzert, aber auch nur ein sehr kleines Ziel (Ausnahme ist der Battlemaster, aber den sollte man sowieso meiden). "Walking retreat"-Taktik: Auf den Gegner zutrotten, bis die PPC (oder der L-Laser) Schußreichweite hat, dann im Rückwärtsgang abrücken (der Gegner folgt, kommt aber nur langsam näher). Dabei kontinuierlich auf seine Beine feuern. Da die Gegner ihr Feuer im allgemeinen ziemlich streuen, kommt man hierbei meistens ebend und ohne ernsten Schaden davon.

Die "Defense-" und "Temporary Relief" Aufträge nicht annehmen, wenn man nicht gerade eine größere Anzahl von Phoenix kommandiert, ansonsten hat man hier kaum eine Chance, die Gegner aufzuhalten. Ruhig mal unfair sein und das Feuer aller verfügbaren Mechs auf einen Gegner konzentrieren. Nie die Heatsinks und den gegenwärtigen Hitzepegel ignorieren! Nur mit vollkommen intakten Mechs in den Kampf gehen, alles andere grenzt an Todessehnsucht. vw

Deathtreck

Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat ein paar Tips, wie Ihr möglichst elegant die Wagen Eurer Konkurrenten demoliert. Am Anfang am besten den "Crusher" oder den "Pitbull" auswählen. Dazu die Engines Class 2 und ein bißchen Munition fürs MG. Beim Full Circuit Run wäre es noch angebracht, die Ramspikes Class 3 zu kaufen. Nach dem Start den Wagen gleich bewegen, um die anderen Wagen mit den Ramspikes zu beschädigen. Springt die Ampel auf grün, sofort losfahren und die Waffen (Laser, Missiles,) aktivieren. Ist Euch die Strecke zu hart, gleich den Autopiloten einschalten. Ist ein gegnerischer Wagen noch ein Stück entfernt, versucht ihn mit dem Laser auszuschalten. Im Nahkampf hat sich das MG bewährt. Verfolger werden mit Minen oder Caltrops bekämpft. Terminator Warning: Falls die Schrift erscheint, in den Straßengraben fahren und warten, bis der Terminator vorbei ist. vw

Trucking

Fred Jürgen aus Linz hat einen Tip für das Stategiespiel "Trucking". Man sucht sich zuerst irgendeinen Standort aus. Dann kauft man einen LKW (am besten einen Street-Master) und so viele Dieselgutscheine wie möglich. Nach dieser Aktion drückt man so lange das Feld "Weiter", bis man einen Kontostand von minus 150 000 DM hat. Jetzt den LKW so schnell wie möglich verkaufen. Dann drückt man noch einmal das Feld "Weiter". Nun erhält man die Rückmeldung "Division by Zero". Man drückt das "OK"-Feld und holt das Spielfeld wieder hervor. Ein nochmaliges Drücken von Feld "Weiter" verursacht wieder die gleiche Rückmeldung. Zusätzlich erscheint die Meldung "Overflow". Nun wieder "OK" drücken und den Spielbildschirm aufrufen. Siehe da, der Kontostand hat sich wunderbar vermehrt. Ob das bei meiner Bank wohl auch klappt? vw



Turrican (Amiga)

Mathias Reichert aus Neumünster schickte uns folgenden vielversprechenden Tip. Wenn Ihr bei "Turrican" in der High Score-Liste "Bluesmobil" eingibt, dann habt Ihr 99 Leben und 500 Granaten und Minen zu Verfügung. Probiert auch einmal folgende Dinge aus: "Stefan Tsouparidis" "Willi Baecker", "Achim Moller", "Manfred Trenz", "Andreas Escher", "Julian Eggebrecht" "Chris Huelsbeck' (mit 2mal Space!), "Teut Weidemann", "Jake und Elwood","Janis Liepa", "Hans Jürgen Graf", "Thomas Engel", "Rene Henke", "Klaus Ochendalski", "Robin Wunderlich" und "Lutz Osterkorn". Besitzer eines Amiga 2000 C sollten einmal "Gimme NTSC" eingeben. Mit "Gimme Pal" wieder zurückschalten. *vw*

Astro Marine Corps (Amiga)

Kai Schilling aus Lützenburg hat einen Cheat zu "Astro Marine Corps" anzubieten. Bei diesem Spiel ist es ja möglich, durch Drücken der Taste "F6" einen Code einzugeben, um in höheren Leveln zu beginnen. Hier nun die Codes für die einzelnen Level

Level	Code
2	Nostromo
4	Discovery
6	Enterprise
8	Dagobah
10	Replicant
12	Krull
14	Metropolis

vw

Starflight I (AMIGA)

Bevor Euch das Endurium ausgeht, solltet Ihr einmal den Tip von Sebastian Imbusch aus Mettmann versuchen. Ihr klickt Euch ins Cargo und anschließend ein Doppelklick auf Fuel. Auf die nachfolgende Frage mit "No" antworten und dann soviele Neunen wie möglich eingeben (dann Return). An Treibstoff sollte jetzt kein Mangel mehr herrschen. *vw*

Klax (Amiga)

Oberklaxer Bernd Schwarz aus Bad Abbach möchte einen Tip für "Klax" auf dem Amiga loswerden. Man drückt irgendwann während des Spiels die "3" (Nicht die auf dem Zahlenblock!) und schon ist man nachdem der Bonus abgezählt wurde, im nächsten Level. Das kann man beliebig oft wiederholen und sich dadurch von Warp zu Warp befördern. Wem das immer noch zu langsam geht, der drückt einfach die "4" und kommt so sofort in den 100. und letzten Level. Dort bekommt man nach Erreichen der 250000 Punkte oder erneutem Drücken der Taste "3" einen Bonus von 1000000 Punkten und hat "Klax" geschafft. *vw*

[illegible] (ST/Amiga)

Markus Meister aus Enderby in Kanada (Power-Grüße über den großen Teich, Markus!) hat sich durch alle Level gebombt und möchte uns die Paßwörter nicht vorenthalten. *vw*

BOMB
ROSS
RATT
LISA
DAVE
IRON
LEAD
WEED
RING
GIRL
GOLD
OPAL
SONG
FIRE
LAMP
TREE
SINK
BIKE
BIRD
TAPE
VASE
PILL
SPOT
PALM
LOCK
SAFE
WORM
NOSE
EYES
HAIR
SIGN
MYTH

Spherical (Amiga, ST, C 64)

Damit Eure Kugel möglichst lange heil bleibt, empfiehlt Euch Markus Hasslacher aus Leonberg folgende Paßwörter

Paßwörter für 1 Spieler
1. Radagast
2. Yarmak
3. Orcslayer
4. Skyfire
5. Mirgal

Paßwörter für 2 Spieler
1. Ghanima
2. Glep
3. Mournblade
4. Jadawin
5. Gumbachama

vw

Roller Coaster Rumbler

Daniel Meier-Behrmann aus Hamburg hat ein paar Level-Codes für "Roller Coaster Rumbler" anzubieten

2. Level AAAGGG
3. Level ALIENS
4. Level COFFEE
5. Level ZARNIE
6. Level FRIGHT
7. Level TERRER

vw



Potzdonner! Es ist kaum zu glauben. Mit Euren Fragen könnten wir ganze Bücher füllen. Uns bleibt nichts anderes übrig, als unseren Doktor mindestens zehnmal zu klonen damit er die ganze Arbeit schafft. Ihr durft nicht vergessen, daß der alte Herr nebenbei auch noch mit Starkiller auf Tour muß. Werdet also bitte nicht ungeduldig. *vw*

Die Antwort zu Police Quest 2

Martin Lammer aus Eggersdorf in Österreich kann Son Nguyen mit dem lästigen Bains helfen. Zunächst muß man im Police Office die Pistole justieren. Das funktioniert wie folgt. Man geht zum Schießstand und verlangt die Gehörschützer "Take Protector". Nun kann man in eine freie Kammer gehen und sich einschießen. Man schaut sich die Zielscheibe an und justiert seinen Revolver. Das macht man so lange, bis man ein paar Punkte erzielt hat. So ausgerüstet kann man Bains bequem in die Flucht schlagen. Man muß ihn nämlich gar nicht erschießen. Er flüchtet mit seinem Auto. Nummernschild anschauen! Erst am Ende des Spiels, in der Kanalisation von Steelton kommt es zum großen Showdown. Deshalb immer auf eine fein justierte Pistole achten. *vw*

[illegible]

Mark Brockhage aus Kirkel hat zwar den Brunnen im Schloß von Prinz Haaggkhen gefunden, weiß jetzt aber nicht mehr weiter. Hat jemand einen Tip, wie Mark in den Brunnen steigen kann? *vw*

Die Antwort zu Enchanter

Endlich kann Deborah Hof (Frauen-Power an die Spielkonsole!) aus Seligenstadt geholfen werden. Sie saß im "Enchanter"-Labyrinth fest und ist auf der Flucht vor dem bösen Terror. Matthias Drees aus Warendorf kann unserer Heldin helfen.

Das Labyrinth ist in verschiedenen Räume aufgeteilt, die auf der Karte mit unterschiedlichen Buchstaben bezeichnet sind. Ziel ist es, den Zauberspruch zu bekommen, der auf einer Schriftrolle im Raum P versteckt ist. Dazu muß aber erst der böse Terror der in diesem Raum eingeschlossen ist verscheucht, aber auf keinen Fall befreit werden. Im Labyrinth können zwischen den verschiedenen Räumen, mittels der Karte und des Bleistiftes/Radiergummis, Verbindungen geschaffen und wieder aufgelöst werden. Am besten begibt man sich mit den beiden

Utensilien in Raum B des Labyrinths. Dann entläßt man den bösen Terror in den Tunnelkomplex K-J-V-F durch Schaffung eines Ganges von Raum P nach Raum F (Draw a line from P to F).

Nach der Warnung von Belboz muß dieser Gang sofort wieder entfernt werden, damit der böse Terror nicht zurück kann (Erase the line from P to F). Danach wird die Verbindung zwischen Raum M und Raum V entfernt, so daß der böse Terror nun im Tunnelkomplex K-J-V-F eingeschlossen ist (Erase the line from M to V). Jetzt muß lediglich noch der eigene Zugang zum Raum P ermöglicht werden (Draw a line from M to P).

Nun kann man direkt über die Räume R und M in den Raum P gelangen, die Schriftrolle aufnehmen und denselben Weg zurück in den Raum B nehmen. Den folgenden Fluch des bösen Terrors kann man um so mehr genießen, da man nicht nur die Schriftrolle, sondern auch noch 50 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann. *vw*

F-16 Combat Pilot

Thomas Filser aus Igling hat eine Frage zum Flugsimulator "F-16 Combat Pilot". Er möchte nach einer Mission den Tower anfunken. Wie kann er den UFCP-Mode wechseln?

Starflight II

Andreas Morlo aus Großrossein ist im Weltraum verschollen. Das heißt er hat eine dringende Frage zu Starflight II. Es lief alles ganz gut bis er das Rätsel der Dweenle der Vergangenheit über das Versteck des Key-Transmitters, zu den Halls of Memory, in Erfahrung brachte. Den ersten Teil des Rätsels konnte er noch lösen (die Welt der Humming Stones befindet sich im Sternsystem 106/14). Der zweite Teil jedoch, der Platz, wo der Transmitter die Humming Rocks erwartet, ist nicht auffindbar. Zuerst dachte er, er sei im Gebiet der NgKherAhrla, aber nachdem er dort sämtliche Planeten in allen Sternensystemen abgesucht hat, geht ihm langsam die Geduld aus. Wer kann ihm helfen? *vw*

Die Antwort zu Rock'n Roll

Frank Dahl aus Brücken beantwortet die Fragen von Harald Preger aus Karlsruhe aus der letzten Ausgabe.

Um eine Bombe für Level 7 zu bekommen, muß man erst in Level 27 auf der letzten Plattform die vier kleinen Kugeln von der Ebene stoßen. Und zwar so, daß sie in die vier Himmelsrichtungen vom Zentrum der Plattform wegzeigen. Man erhält einen "Secret Warp" zu Level 7. Setzt man in Level 7 die Bombe ein und stößt auf der dortigen Plattform die beiden kleinen Kugeln nach rechts und links hinab, erhält man einen geheimen "Warp" zu Level 30.

Ist man in Level 15, in der Arena mit der grünen Tür, eingeschlossen, muß man nur solange über die brüchigen Plattformen rollen, bis alle verschwunden sind. Schon taucht der grüne Schlüssel auf. *vw*

Ultima V

Guido Mobus aus Remscheid und Henning Maruhn aus Düsseldorf haben Fragen zu Ultima V. Wie kommt man an die "Wooden Box" in Lord Britishs Private Chamber, die dort in einem Geheimgang versteckt sein soll? Wo kann man seine Party stärker machen, nachdem man einen neuen Level erreicht hat? Das gilt übrigens auch für alle anderen Eigenschaften. Im letzten Level des Dungeons "Deceit" im letzten Raum befindet sich eine Mauer genau zwischen Leiter und Ausgang. In die Unterwelt kommt man mit "Des Por". Aber wie kommt man wieder hoch? Durch die Steinmauer ist kein Durchkommen. Andere Wege gibt es auch nicht, da man direkt aus der Unterwelt in diesen Raum kommt. Wie überwindet man diese Barriere? *vw*



California Games (Lynx)

Gunnar Hillebrecht aus Wenden hat einen Tip, mit dem man sich das Kunstfahren mit dem Skateboard stark erleichtern kann. Wählt die Disziplin "Halfpipe". Wenn sich der Fahrer in Bewegung setzt, drückt man <OPTION 2>. Das Bild wird nun an den Fahrer herangezoomt. So sieht man entweder die ganze U-Rampe oder nur einen Teil davon. *hf*

Zoom (Mega Drive)

Norbert Eschrich aus Stuttgart spielte fleißig Zoom und schickte uns seine Erfahrungen mit den verschiedenen im Spiel vorkommenden Objekten und Gegnern (siehe Tabelle). Außerdem fand er noch ein Musik-Menü heraus. Dazu drückt man im Auswahlmenü das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, und dann Knopf <A> und <B> drücken. Mit <SAVE> kann man außerdem das Demo-Spiel nachspielen.

Nach dem Durchspielen der Runden 1 bis 6 sollte man unbedingt weiterspielen. Danach gibt's die gleichen Runden noch mal, allerdings viel schwerer. Den Schwierigkeitsgrad erkennt man an der Farbe von "Stage ". Normal ist dies grün, nach dem Durchspielen rot. Viel Spaß. ▼ *hf*

Gegenstand	Bedeutung
Weiße Feder	Zerstört sofort alle Feinde und das Spielfeld
Uhr	Der Gegner bleibt für eine gewisse Zeit bewegungslos
Charme	Verringert die Geschwindigkeit der Spielfigur
Pilz	Gibt Geschwindigkeit wieder zurück
Seestern	Wirkt zufällig wie Feder, Uhr oder Pilz
Bonbon	50 oder 100 Punkte
Blume	Solange die Spielfigur blinkt, ist sie unverletzlich
Banane	Die Gegner werden langsamer
Spieler	Er frißt den Farbrand auf. Wenn das Spielfeld blinkt, macht das aber nichts

Zoom-Gegner und Objekte

Splatterhouse (PC-Engine)

Auch für dieses Spiel hat Michael Bork aus Düsseldorf einen Tip parat. In das Level- und Musikmenü kommt man, indem man im Titelbild einmal <RUN>, dreimal <SELECT> und dann das Steuerkreuz nach oben drückt. Mit <SELECT> wählt man die entsprechende Funktion aus. Mit <RUN> wird dann gestartet. *hf*

Formation Soccer (PC-Engine)

Ulrich Onischke aus Berlin spielte leidenschaftlich gerne das Fußballspiel (passend zur WM). Er trat die deutsche Mannschaft schon mal im Voraus durch 15 Spiele. In der Tabelle findet ihr die Paßcodes zu den verschiedenen Levels. Ulrich hat aber auch ein paar Tips, mit denen man die Gegner an die Bandenwerbung spielt.

1. Variante

Man läuft mit dem Ball am Fuß diagonal auf den Strafraum zu und zieht den Torwärter damit in die kurze Ecke. Etwa auf der Höhe der Strafraumgrenze zieht man den Ball aus der Drehung flach und hart ins lange Eck (siehe Skizze 1, Joypad nach links oben). Das klappt natürlich auf beiden Seiten.

2. Variante

Flügelauf und ungefähr an der Strafraumgrenze gerade Flanke nach innen. Dann Kopfball- oder Volleyabnahme ins kurze Eck (Joypad nach oben) oder ins lange Eck (Joypad nach links oben). Siehe auch Skizze 2.

3. Variante

Gerade flanken aus dem Mittelfeld an den Elfmeterpunkt. Dann Kopf oder Volley ins linke oder rechte Eck (siehe Skizze 3).

4. Variante

Schräge oder angeschnittene Flanke aus dem Mittelfeld kurz vor den 16-m-Raum. Dann einen saftigen Volleyschuß ins kurze oder lange Eck (Skizze 4).

5. Variante

Eckbälle dicht vors Tor. Dann Kopf- oder Volleyball vor allem ins kurze Eck.

6. Variante

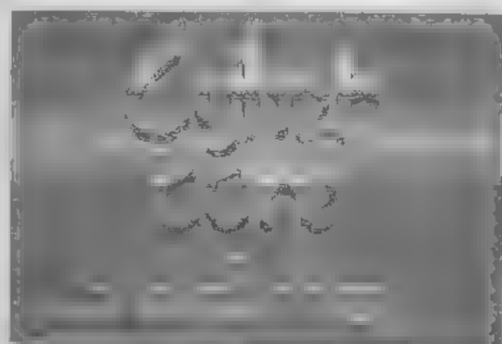
Spurt mit dem Torwart bis zur Mittellinie und langer Schlag in den 16-m-Raum. Dann wie gehabt Kopf- oder Volleyball. *hf*

Cybercore (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf entdeckte einen Paßwortmodus bei Cybercore, mit dem man alles Mögliche anstellen kann. Im Titelbild aktiviert man den Modus durch Joypad nach links und Knopf <II>. Dann gibt man eines der Paßwörter aus der Tabelle ein und löst die entsprechende Funktion durch Knopf <II> aus. ♥ *hf*

Paßwort	... hat folgende Wirkung
YANDI	Mehr Sondersymbole
HIGHPIN	Höherer Schwierigkeitsgrad
SCS	Musik- und Soundmenü
MIKARIN	Unverwundbarkeit (mit Bedacht verwenden)
IRO	Testbild
MA	1. Level (hat wenig Sinn)
[redacted]	2. Level
YUUM	3. Level
PERSIA	4. Level
YU	5. Level
MAM	6. Level
MIHO	7. Level
LALAMOTO	8. Level
SARA	Nachspann
MAKIRIN	Langgezogener Bildschirm
EIKOCHAN	Das seitliche Bildschirmscrolling wird größer
AM	Volle rote Bewaffnung
RIE	Volle blaue Bewaffnung
NAOMI	Volle grüne Bewaffnung
MIDORI	Volle orange Bewaffnung

Paßwörter für Cybercore





Das ist der Endgegner bei Cybercore (PC-Engine)

Kid Icarus (Nintendo)

Paul Kadrawi aus Fürstenfeldbruck lüftete das Geheimnis der schwarzen und blauen Kammern. Zerschießt dazu die Töpfe in folgender Reihenfolge: schwarze Kammer Topf 2, 3 und 4, blaue Kammer Topf 1, 3 und 8. Auf der Skizze seht Ihr die Numerierung der Töpfe.

Herzen	Topfnummer
keins	
1	6
2	5
3	8

Blaue Kammer

Herzen	Topfnummer
keins	6
	4
2	2
3	7

Schwarze Kammer

Zählt nun die Herzen, die Ihr durch Euer Werk bekommen habt. Je nach Anzahl der Herzen müßt Ihr einen vierten Topf zerschießen (siehe Tabelle). Viel Spaß beim Weiterkämpfen. *hf*

Super Shinobi (Mega Drive)

Etwas merkwürdig ist es schon, wenn man zum Obergegner kommt, diesen besiegt und man die geliebte Freundin dann tot vorfindet. Um sie lebend zu befreien, muß man nach einem bestimmten Schema vorgehen. Schnappt Euch die Karte aus *POWER PLAY* 6/90 und spielt den letzten Level folgendermaßen: Wie gehabt läuft man zu Tür 3. Bevor man den Weg durch Tür 5, 14, 22 und 28 fortsetzt, marschiert man jedoch zu den beiden Kisten weiter unten (auf der Karte durch zwei Kreuze markiert). Nachdem man das "POW"-Symbol aufgesammelt hat, aktiviert man den Schutzschirm. Durch das Shinobi-Symbol bekommt man eine weitere Ninja-Magie, die man für den Obergegner braucht. Zurück zur Tür 5 und weiter wie gehabt.

Beim Obergegner muß man das "POW" immer noch haben, sonst war alles umsonst. Sofort den Schutzschirm aktivieren und so nahe an ihn heran wie möglich. Jetzt wird er mit Shurikans, Schlägen und Tritten malträtiert. Wenn der Schutzschirm weg ist, einfach weiterkämpfen. Kurze Zeit später mußte der Typ explodieren. Das Vorhängeschloß fällt ab, und man nimmt seine Freundin in die Arme (tolle Endsequenz). Der Tip stammt von Dennis Alexander aus Gelsenkirchen-Horst. *hf*

Blue Lightning (Lynx)

Maik Amelmann aus Herford spielte das Flug-Actionspiel und hat einige Tips für verzweifelte Piloten.

Level 1: Dog Fight

Die Flugzeuge dürften (noch) kein Problem sein. Grundsätzlich sollte man aber die Raketen für weit entfernte Ziele einsetzen und so viele Gegner wie möglich mit der normalen Kanone erledigen. Wenn die Meldung "X19 Missiles" über das Display flimmert, schießen die Jets mit Lenkraketen, denen man aber leicht mit 'Barrel Rolls' (<OPTION 2> und links oder rechts) ausweicht. Während der Rolle sollte man mit der Kanone raumdeckend die Jets abwehren.

Level 2: Bombing Run — Paßwort PLAN

Die beste Methode, alle Gegner loszuwerden, ist gleich am Anfang, wenn die Panzer und Schiffe nur als Punkte zu erkennen sind, einen Rundumschlag mit Raketen durchzuführen. Wenn sich die Gegner wehren, ist es für die Raketen zu spät. Dann erwischt man nur noch feindliche Geschosse und vergeudet Raketen. Die übrige Zeit greift man mit der Kanone im Tiefflug an. Noch ein Tip: Hindernisse wie die Säulen im Canyon sollte man sehr spät umkurven. Der Flieger hat einen sehr kleinen Wenderadius, so daß man leicht gegen Säulen fliegt, die schon längst vom Bildschirm verschwunden waren.

Level 3: Convoys — Paßwort ALFA

Nach der Meldung "Convoys sighted" taucht man in das Tal hinab und richtet mit der Kanone so viel Schaden wie möglich an. Erst nach der Meldung "Convoy disabled" geht es zum nächsten Konvoi. Dort warten versetzte Felszüge auf den Spieler. Diese kann man durchfliegen, indem erst ein Ende eines Felsenzuges angeflogen wird (erkennbar an der Lücke zwischen den Felsen) und dort im letzten Moment (!) zur offenen Seite fliegt.

Die anbrausenden Jets ignoriert man besser da die Mission nur nach Vernichtung aller Konvois beendet ist.

Level 4: Canyon Run — Paßwort BELL

Der Canyon verlangt dem Spieler einiges an Können ab. Beim Kurvenfliegen sollte man die gleiche Technik wie bei den Konvois anwenden. Die Panzer sollte man besser in Ruhe lassen, da die Strecke schon genug Aufmerksamkeit erfordert. Nur die Panzer die direkt in der Flugroute liegen, sollte man erledigen. Die Route ist nämlich erst dann beendet, wenn eine bestimmte Menge Panzer erledigt sind.

Level 5: Islands — Paßwort [redacted]

Jetzt kommt wieder eine der einfacheren Missionen. Die Radarstationen auf den Inseln (sie sind weiß) schießt man gleich beim Erscheinen mit den Raketen ab. Dann kommen die Schiffe und Panzer dran, die alle mit Lenkraketen schießen. Diesen nähert man sich mit ständigen Barrel Rolls und macht kurz vor den Zielen von der Kanone Gebrauch. Die Flieger ignoriert man.

Level 6: Courier — Paßwort LOCK

Bei dieser Mission muß man sich vor den Lenkraketen besonders in acht nehmen. Das beste Mittel gegen sie sind wie gehabt die Barrel Rolls, auch wenn es dem imaginären Piloten dabei wahrscheinlich speiübel wird. Offensives Verhalten in dieser Mission führt zu nichts. Statt dessen sollte man den Nachbrenner benutzen und so bis zur nächsten Landebahn flitzen. Darüber fliegt man so tief und gerade wie möglich und steuert nach unten. Dann wieder ab und Barrel Rolls, Nachbrenner, Barrel Rolls, Nachbrenner.

Level 7: Top Secret — Paßwort HAND

Sich hier bis zum Radar durchzuschlagen, ist mehr als schwierig. Dafür hat Maik eine nicht ganz faire Methode: Man hält Taste <A>, <OPTION 2> sowie rechts oder links gedrückt und fliegt über den Wolken mit soviel Nachbrenner wie möglich. Nach der Meldung "Enemy Radar Lock" fliegt man wieder gen Boden und vernichtet die Radarstation.

Level 8: Night Run — Paßwort FLEA

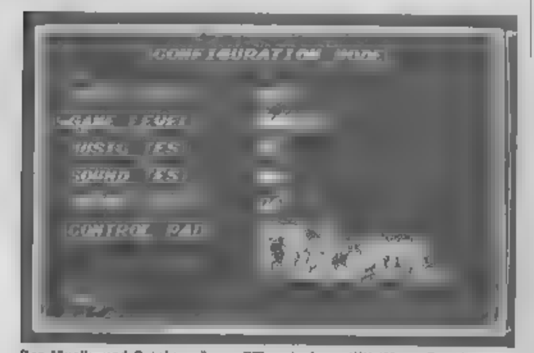
Der Anfang dieser Mission ist nicht schwierig. Man darf allerdings auf niemanden schießen, da man sonst entdeckt wird und keine Chance mehr hat. Bei der Meldung "Attack Radar" greift man das Radar an.

Level 9: Battlefield — Paßwort LIFE

Die letzte der Missionen ist von der Aufgabe her einfach: alles abschießen, was nicht blau ist. Im Tiefflug bearbeitet man die grauen Panzer und weicht den Raketen aus. Dazu fliegt man möglichst früh direkt auf den Gegner zu und zerstört mit Dauerfeuer der Bordkanone zuerst seine Raketen und dann ihn selbst. Sollte man dabei ins Kreuzfeuer geraten, helfen Barrel Rolls (den Flieger dabei nach oben ziehen). *hf*

Thunderforce III (Mega Drive)

Auch hier gibt's ein spezielles Menü, in dem man sich einige Spielerleichterung verschaffen kann. Drückt dazu im Titelbild alle drei Feuerknöpfe und <START> (siehe Bild). Hier kann man sich auch verschiedene Musikstücke anhören. *hl*



Das Musik- und Spielmenü von "Thunderforce III" (Mega Drive)

Boxxle (Game Boy)

Die Kistenschieberei im "Sokoban"-Stil kann ganz schön knifflig werden. Sollte Ihr an einem Level festhängen, hier ein paar Codes, die Euch weiterhelfen. Die Codes gelten nur für die amerikanische Importversion. *al*

GPGV
GRGX
GXG?
GPikGH
[illegible]
[illegible]
[illegible]
HBBH
HBY?
HDYO
HHY7
HMY6
HXYC
HPikY'
[illegible]
[illegible]

Metal Gear (Nintendo)

Daniel Desitka aus Köln stellt für die komplette Ausrüstung sein Paßwort zur Verfügung. *hf*

[illegible]

Navy Blue (Game Boy)

Wer kommt hier nicht weiter? Timo Teegen aus Mözen stellt seine Paßwörter gerne übernächtigten Spielern zur Verfügung. *hf*

Golden Axe (Mega Drive)

T. Groth aus Lippstadt fand einen Level-Select bei diesem Prügel-Modul heraus. Das funktioniert allerdings nur im "Arcade"-Modus. Wenn das Bild zum Auswählen der Spieler erscheint, drückt man das Joypad nach links unten, so daß die Anzeige sich fortlaufend nach links bewegt. Dann drückt man schnell hintereinander die <START>-Taste.



Level-Select bei Golden Axe fürs Mega Drive

Auf dem Bildschirm erscheint eine [illegible] in der oberen linken Ecke. Um den Level zu wählen, drückt man das Joypad nach oben oder unten. Mit <START> geht's dann los. *hf*

PC-Gengin (PC-Engine)

Oliver Rimpel aus Wurmlingen entdeckte ein paar Extra-Leben. Gleich am Anfang gibt's eins. Lauft dazu ganz nach links und pongt auf den Kopf. Auf die Blume, die dann erscheint, muß man draufspringen. Dann gibt's ein Extra-Leben. Kurz vor Ende des ersten Levels gibt's übrigens noch ein weiteres. Das lauert versteckt hinter der Wand rechts vom Totenkopf [illegible]. Wenn man bei [illegible] an der rechten Wand hochspringt, landet der [illegible] in einer unsichtbaren Nische. Da liegt das Extra-Leben. *hf*

Level	Paßwort	Level	Paßwort
5	MFYMOYOG	60	YPODAMHO
10	EKKJFMUR	65	MBXNOYOG
15	MGFKOYL	75	YLQVCMIL
19	MVALMESX	80	ETRCFMBO
25	YLTHCMCP	85	ELRBXMHO
34	MJGOSEQY	89	YLNFEMHQ
40	MABPKYPD	95	MDWRQYOC
45	YPLZCMIO	100	FTMVFMCT
50	YLSZFMOP	106	FTMHMHK
55	YLSBEMHO		

Paßwörter zu Navy Blue

Puzzle Road (Game Boy)

Flori Fernandez löste die ersten sieben Levels dieses Super-Knobel-Moduls. Hier seine Paßwörter *hf*

Level	Paßwort
2	SHMT
3	HAIA
4	IRCG
5	NUHO
6	OSIN
7	BUNO

Paßwörter zu Puzzle Road

Chip's Challenge (Lynx)

Torben Uelenberg aus Egdestedt hat fast alle Levels des Super-Spiels geschafft. Der Vollständigkeit halber drucken wir hier noch einmal die Levels der letzten Ausgabe. *hf*

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	BDHP	35	VDTM	[illegible]	NLLY	103	PTAC
2	JXMJ	36	NXIS	70	GCCG	104	KWNL
3	ECBQ	37	VQNK	71	[illegible]	105	YNEG
4	YMCJ	38	B FA	72	EKFT	106	NXYB
5	TQKB	39	CXY	73	QCCR	107	ECRE
6	WNLP	40	YWFH	74	MKNH	108	LIOC
7	FXQO	41	GKWD	75	MJDV	109	KZQR
8	NHAG	42	LMFJ	76	NMRH	110	XBAO
9	KCRE	43	UJDP	77	FHIC	111	KRQJ
10	VJWS	44	TXHL	78	GRMO	112	NJLA
11	CNPE	45	OUPZ	79	[illegible]	113	PTAS
12	[illegible]	46	HDQJ	80	EVUG	114	JWNL
13	BTDY	47	[illegible]XPP	81	SCWF	115	EGRW
14	BTDY	48	JYSF	82	[illegible]IO	116	HXMF
15	COZQ	49	PPXI	83	OVPJ	117	FPZT
16	SKKK	50	QBDH	84	[illegible]EO	118	OSCW
17	HMJL	51	GGJ	85	[illegible]EBX	119	PHTY
18	HMJL	52	PPHT	86	FCHH	120	F[illegible]XP
19	MRHR	53	CGNX	87	YJYS	121	BPYS
20	KGFP	54	ZMGC	88	WZYV	122	S[illegible]JM
21	UGRW	55	SJES	89	VCZO	123	YKZE
22	[illegible]	56	FCJE	90	OL[illegible]M	124	TASX
23	[illegible]	57	USXL	91	[illegible]POG	125	MYRT
24	JN Z	58	XBLT	92	DTM	126	ORLD
25	POGV	59	BLDM	93	REKF	127	[illegible]MWZ
26	YVYJ	60	ZYVI	94	EWCS	128	FTLA
27	GGZ	61	RMDW	95	B FO	129	[illegible]EAN
28	[illegible]DD	62	T GW	96	WVHY	130	XH[illegible]Z
29	QGOL	63	GOHX	97	OCS	131	FIRD
30	BQZP	64	JPQ	98	TKWD	132	ZYFA
31	RYMS	65	[illegible]P[illegible]N	99	XJVL	133	T GG
32	PEFS	66	Z KZ	100	QJXR	134	XPPH
33	BQSN	67	GGJA	101	RPIR	135	LYWO
34	NOFI	68	RTDI	102	VDDU	136	L[illegible]ZL

Paßwörter zu Chip's Challenge

Castlevania (Game Boy)

Lars Walter aus Lübeck entdeckte einen geheimen Raum Geht dazu im zweiten Level nach der Brücke einen Raum nach unten Lauft dann nach rechts und wieder nach unten. Die Kerzen soll te man dort zerschlagen, woraufhin man ein Kreuz erhält Lauft dann nach links und werft das Seil runter. Lauft dann schnell bis zum dritten Stein. Dort kommt ein Auge angeschwebt das man geduckt zerschlägt. Durch die Explosion wird eine Lücke in die Mauer gerissen Da drin ist die Extra-Höhle *hf*

Trojan (Nintendo)

Oliver Baga aus Bremen spielte fleißig Trojan und entdeckte einiges Nützliches. In Level 1-1 im Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse, im rechten gibt's unten ein Herz. In Level 1-2 sollte man über die Kanalöffnung springen Dadurch erhält man ein Herz In der Kanalöffnung findet man im rechten Mauervorsprung ein "P" In Level 2 2 sollte man im Wasser sofort mit dem Schwert herumfuchteln Dann erscheinen die Sprungschuhe. Unmittelbar vor Ende des Sees ist noch ein "1 Up" versteckt In Level 3-2 fährt man mit dem vorletzten Fahrstuhl runter und schlägt mit dem Schwert gegen die rechte Wand Man erhält dadurch ein Herz. In Level 4-1 findet man über den Gitterstäben ein weiteres "P", daneben ein "S" und rechts oben am Mauervorsprung ein Herz Im zweiten Untergrund findet man im linken Mauervorsprung drei Mäuse. *hf*

Track & Field II (Nintendo)

Uff Das war eine Arbeit Marc Wittenauer aus Karlsruhe kam für die 70 Paßwörter an den sieben Spieltagen ganz schön ins Schwitzen Dafür hat er aber auch jede im Spiel vorkommende Nation berücksichtigt ▼ *hf*

Spiel	Nation	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1 Tag	USA	LH K 4ZVG	Korea	AH K 4Z?G
	USSR	BH1K 4Z5G	China	GH K 4ZLG
	W Germ	4HL+ 4Z	Canada	?H1K 4ZRG
	UK	5RLK 4ZAA	Kenya	LRL + 4Z+G
	France	H1K 4ZDG	Japan	HH K 4Z6G
2 Tag	USA	ZR1KG 3ZVG	Korea	AR1+Q3Z?G
	USSR	H +O3Z5A	China	GRL+Q3Z1A
	W Germ	R KO3Z2G	Canada	?H1 Q3Z1A
	UK	WH1KO3ZTG	Kenya	1HL Q Z+A
	France	H1KO3ZDG	Japan	HR1KQ3ZXN
3 Tag	USA	PH1+ 3ZVA	Korea	AR1K 3Z?N
	USSR	R1K 3ZWG	China	GRLK*3Z G
	W Germ	VH1+*3Z2G	Canada	NRL+*3ZHG
	UK	WHL+ 3ZAA	Kenya	LR1+ 3Z+N
	France	2RLK 3ZDN	Japan	HR K 3Z6N
4 Tag	U.S.A.	ZRL+Q4PVĀ	Korea	ĀRLKO4P?G
	U.S.S.R.	IRLKO4PWA	China	GHLKQ4P1A
	W Germ	VHLKO4P-A	Canada	NRLKO4PHG
	U.K	WHL+O4PTĀ	Kenya	1R1+Q4P+G
	France	2R +O4PGG	Japan	RR1KO4P6G
5. Tag	U.S.A.	ZRLK*4PVG	Korea	AHLK*4P?G
	U.S.S.R.	BHLK*4P5G	China	GHLK*4PLG
	W Germ.	VHLK 4P2G	Canada	NRLK*4PRG
	U.K	WHLK*4PTG	Kenya	1HLK*4P+G
	France	-HLK 4PDG	Japan	HHLK*4P6G
6 Tag	U.S.A	-R*AQ3P N	Korea	QH2AQ3P?N
	U.S.S.R.	5H PO3P5G	China	TRP O3PL1
	W Germ	WANPO3P2N	Canada	4R-ÄQ3PHN
	U.K	KH2AQ3PĀG	Kenya	5ROBO3P+G
	France	6RPR O3PDN	Japan	LR*TO3PX1
7 Tag	U.S.A	PHL+*3PVĀ	Korea	TH-Ā5PPNN
	U.S.S.R.	1RLK*4P5G	China	3HZ 5PPLN
	W. Germ	VHLK*3P-G	Canada	NR2Ā5PPH1
	U.K	5R2T5PPT1	Kenya	OR* 5PPK1
	France	2R1+*3PGN	Japan	IHQĀ5PP6G

Paßwörter für Track & Field II

Weiter mit der Übersetzung der Clue-Books zum Mammut-Rollenspiel Might & Magic II.

Might & Magic II (Teil 2)

… esonderen Programmen herausgebracht werden In der Rege gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform *mh/vw*

Die Stadt Tundara

Tundara ist eine einsame und geheimnisvolle Stadt mitten in der bitterkalten Eis-Tundra von Cron Terrorisiert von verschiedenen Schneebestien, hat Tundara einen gefährlichen Außenbezirk und eine eher konservative, aber sichere innere Stadt Gerüchte von gefährlichen Experimenten in dem äußeren Bezirk sind überall zu hören Diese tödliche Stadt hat eine eigenartige Rechtsauffassung, die unbedingt beachtet werden sollte

Die Höhle unter Tundara

Diese Caverne dient den Bewohnern von Tundara als warmes Plätzchen, wenn die Stadt von harten Eisstürmen geplagt wird In vier große Bereiche unterteilt, sorgt eine mystische Maschine für den freien Zugang in jeden der Teile Viele einzigartige und kuriose Gegenstände sind hier zu finden einige brauchbar, andere tödlich Viele Informationen über die Fundorte mächtiger Gegenstände und Zaubersprüche sind ebenfalls hier zu finden

Führer durch Tundara

1 Tundaran Arms Inn
2 White Dove Tempel
3 Enhancement Center
4 Thundrax Weaponry
5 Lucky Dog Salon
6 Mystical Mage Gilde
7 La Porte
8 Polar Passage Portal
9 International Market
10 Saracen s Denial
11 Columbus Sextant
12 Eingang zur Höhle
13 Ausgang in die Wildnis

Town door

Wall

Secret Passage

Barrier

Die Stadt Vulcania

In dieser sehr, sehr heißen Stadt überleben nur die härtesten Burschen. Vulcania wird von vielen Kriegern besucht Diese Stadt der Söldner ist auf einem aktiven Vulkan gebaut worden Abenteurer werden angewiesen aufzupassen, welche der zahlreichen Türen sie öffnen Es könnte sein daß den Unvorsichtigen sonst heiße Lava entgegensprudelt Besucher sollten sich das Stadtzentrum mit den sehenswerten Statuen anschauen ebenso wird ein Besuch in der sog "Wild Section" empfohlen

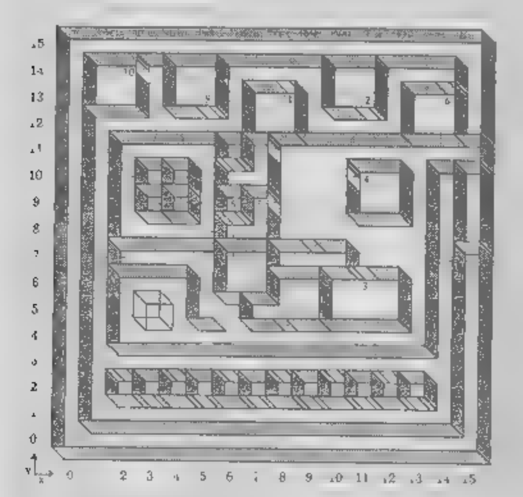
Für militärische Zusatzskills, bietet diese Stadt eine unvergleichliche Auswahl

Führer durch Vulcania

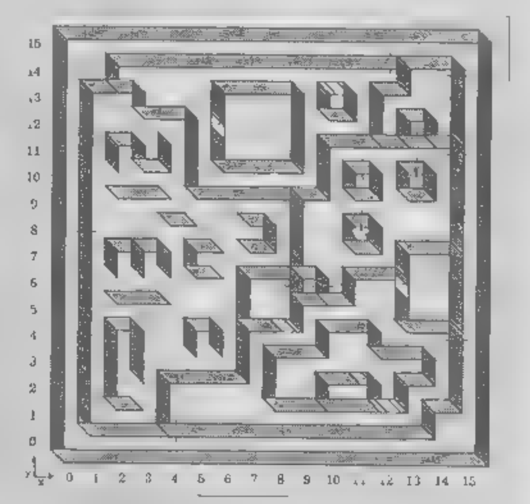
1 Hotel Four
2 Vulcan Tempel
3 Training Academy
4 Bestway Blacksmith
5 Bel nthra's Bar
6 Blackrock Mage Guild
7 Vulcania Transport
8 Vulcania Export & Co
9 Lava Locksmith
10 Proficiency Expert
11 Disembowlments R Us
12 Sergeant Pain School
13 Element Statuen
14 Eingang zur Caverne
15 Stadttor

Die Höhle von Vulcania

Diese Höhle unter der Stadt Vulcania ist ein wahrer Test für Ausdauer und Fähigkeiten.



Die eisige Stadt Tundara



Die warme Höhle unter Tundara

IHRE VIDEOSPIELE - SPEZIALISTEN

PC ENGINE

bereits mehr als 120 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Atomic Robokid
Barunba
[redacted]
Blue Blink
[redacted]
Cyber Core
Darius
Devil Crush
Download
Dragon Spirit
Dondokodon
Dungeon Explorer
Fantasm Soldier
Formation Soccer
Ghouls'n Ghosts
Golden Axe
Grand Grand
Image Fight
Monsterlair
Lode Runner
Maniac Pro Wrestling
Ninja Spirit
Paranoia
PC Kid
Power Drift
Puznic
Rastan Saga
Shanghai II
Sindibad
Splatter House
Super Star Soldier
Tiger Heli
Veigues
Xevious
Y's I & II

MEGA DRIVE

bereits über 30 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Afterburner
[redacted]
Batman
Columns
Cyber Ball
E Swat
Forgotten Worlds
Ghost Busters
Ghouls'n Ghosts
Golden Axe
Herzog Zwei
Hurrican
Ken North
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Super Hang On
Super Master Golf
Super Monaco GP
Super Shinobi
Super Thunderforce III
Tatsujin
Vermillion
Whip Rush
World Cup Soccer

NEO GEO

Neuheiten:

Cyberlip
Ninja Combat
Riding Hero

GAMEBOY

bereits über 60 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Batman
Blodia
Bomber Boy
Castlevania
Cosmotank
Double Dragon
Flappy Special
Flipull
Ghostbusters
Hyper Lode Runner
Matchmania
Mickey Mouse
Monster Lair II
Motocross
Monster Truck
Moto Cross
Nemesis
Penguin Land
Pinball 66
Pipe Dream
Power Mission
Puzzle Boy
Puzzle Road
Q - Billio
Quarth (Blockhole)
Shanghai
Snoopy
Sokoban
Space Invaders
Super Mario Land
Tasmania Story
T.Mutant Ninja Turtles
Volleyfire
Way of Stones
Zoids

CWM, Thomas Must
Wülperoder Str. 1
3387 Vienenburg 1
Tel.: 05324/2001
Fax : 05324/1851

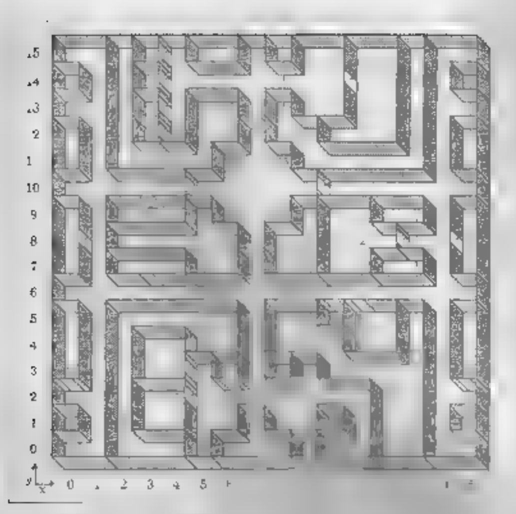
Dynatex
Natorper Str. 6
4755 Holzwickede
Tel.: 02301/4134

EC Electronics GmbH
Boschetsrieder Str 28
8000 München 80
Tel.:089/7231025
Fax : 089/7231026

EC Electronics GmbH
Kieler Str 425
2000 Hamburg 54
Tel.: 040/543010
Fax : 040/5404933

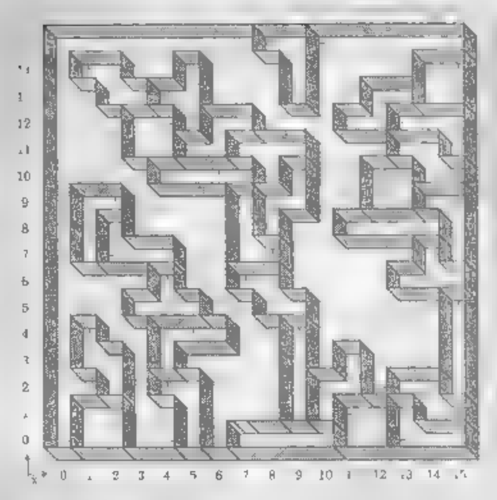
Data Team
Friedr. Schneider Str. 6
6500 Mainz 1
Tel.: 06131/53753

Magic Computerspiele
Trierer Str. 110
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/48871
Fax : 0911/486091





Hier ist die Karte von Vulcania



Dies ist die Kaverne unter Vulcania

Am Ende eines jeden Weges kann eine tolle Belohnung gefunden werden. Wie auch immer, viele Hindernisse und Fallen machen diese Wege sehr gefährlich. Beim Herumwandern in dieser Kaverne ist der Levitations-Spruch sehr von Nutzen. Leute, die Hilfe benötigen, sollten auf diesen Umstand achten und alle Informationen sorgfältig aufschreiben. Noch eine Warnung: Nur die kräftigsten und härtesten Abenteurer sollten sich in diese Höhle wagen.

Die Stadt Atlantium

Dies ist die reichste und zivilisierteste Stadt in ganz Cron.



Cron.

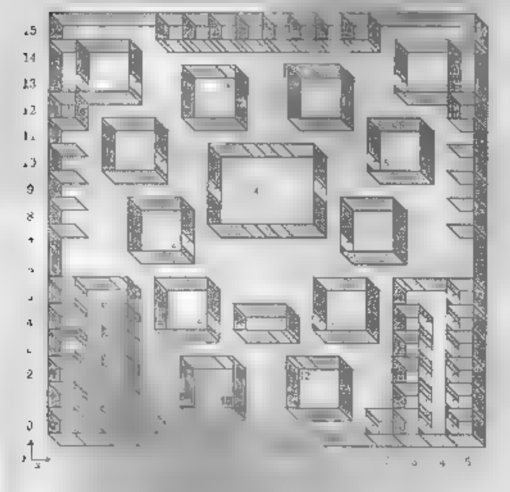
Führer durch die Stadt Atlantium

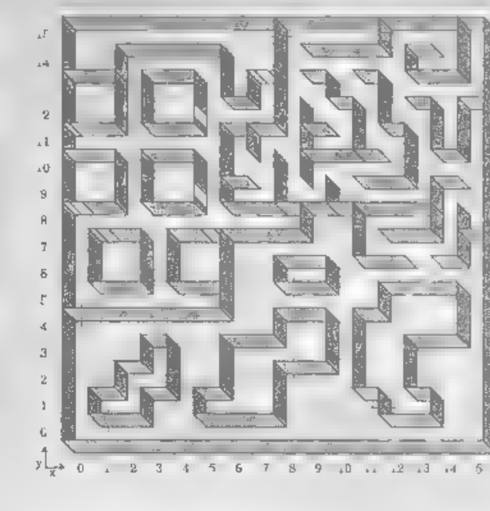
1 Carriage Inn
2 Eleusinian Temple
3 Insel Training
5 Boar's Tongue Tavern
6 Cabalist Mage Guide
7 The Mystic Portal
8 Beautify Atlantium
9 Classic Key Shoppe
11 Odysseus' Tongue
12 Hippomenes & Atlanta
16 Stadttor

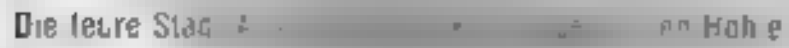
Die Höhle unter Atlantium

Nur Wahnsinnige betreten den Labyrinthbereich dieser Kaverne, aber es wird erzählt, daß die, die lebend zurückkehren, intelligenter sind als vor dem Betreten des Labyrinths. Informationen, die hier unten gefunden werden, führen oft zu neuen Kampfgefährten und verheißen großen Erfolg in Kampfturnieren.

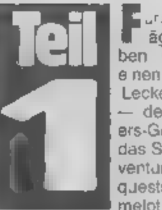
Nächste Ausgabe verlassen wir die gastlichen Städte von Cron und wenden uns den ersten Palästen zu. Bis dahin viel Vergnügen beim Spielen von Might & Magic II. *mh/vw*







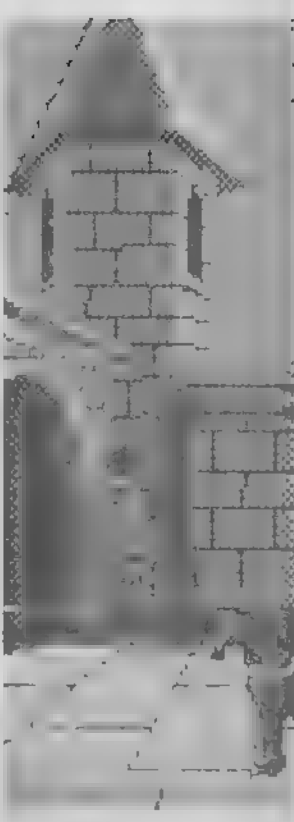
Die teure Stad... en Höhle



Für alle Gralsjäger haben wir hier einen feinen Leckerbissen — den "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot the Search for the Grail". Hans Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralssuche viel Spaß. *mh/vw*


Diese Steine stellen dem armen Arthur fiese Rätsel


Im Eispalast der Herrin vom See


Im Burghof von Camelot findet Arthur





Das Schloß Camelot

Ihr beginnt Eure Reise in der heimischen Burg von König Arthur — dem sagenhaften Schlößchen Camelot. Bevor Arthur auf seine gefährliche Suche geht, muß er sich natürlich entsprechend neu einkleiden (Im Sonntagsanzug ist so ein Abenteuer mit Sicherheit nicht ganz so angenehm.) Also müßt Ihr in des Königs eigener Kammer die Kleidung wechseln und die Geldbörse auf dem Tisch einsammeln. Mit dem neuen Outfit begibt sich Arthur zu seinem Schatzmeister um die noch leere Geldbörse zu füllen. Gold, Silber und Kupfer werden noch bitter benötigt, also vergeßt nicht die dicke Brieftasche wieder mitzunehmen. Der nächste Gang führt Arthur zu seiner treusorgenden Ehegattin Gwenhyver. Zum Abschied sollte Arthur ihr einen dicken Kuß verpassen, nach dem Freund Launcelot fragen und die Rose vom Busch pflücken.

Arthur wäre kein freundlicher König, wenn er nicht vor der Abreise in der Burgkapelle beten würde. Beide Götter, der christliche und der keltische, hören aber nur Gebete, die mit gebeugten Knien vorgetragen werden. Außerdem erteilen die ach so geistlichen Burschen nur wichtige Hinweise, wenn eine kleine Gebühr entrichtet wird. Arthur muß je ein Goldstück opfern — mit weniger geben sich diese Herren nicht zufrieden. Danach könnt Ihr Arthur erneut in die Schatzkammer begleiten, um die Börse wieder füllen zu lassen. Aber obacht: sobald Ihr dem Schatzmeister die Börse gegeben habt, leert er diese wieder. Ihr müßt also nochmal um alle Geldsorten bitten.

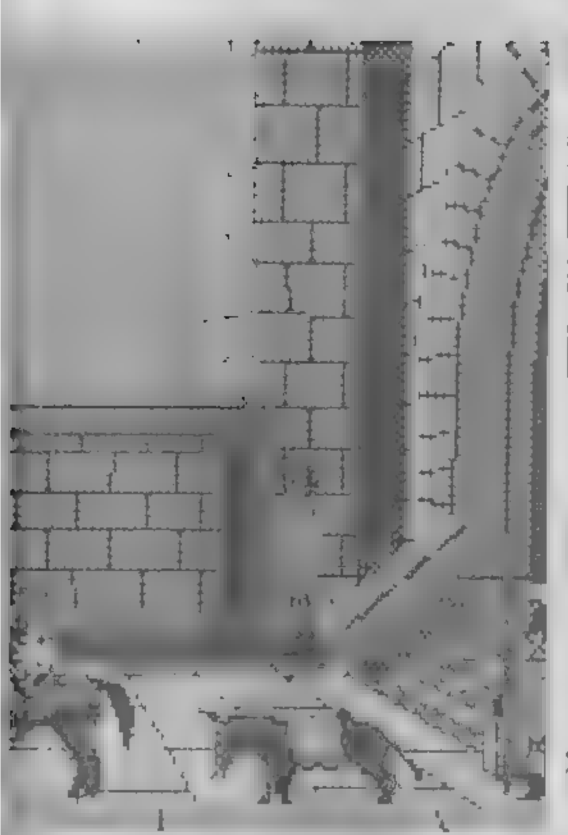
Der letzte Weg vor der Abreise führt zum alten Zauberer Merlin, der in seinem Turmgemach über irgendwelchen Mysterien brütet. In dessen Rumpelkammer sollte sich Arthur die Schriftrolle auf dem Tisch und die Karte an der Wand einmal genauer ansehen. Danach kann Arthur die schmucke Schatztruhe öffnen und das Angebot von Merlin annehmen. Arthurs Weisheitspunkte-Konto erhöht sich übrigens, wenn er Merlin viele Fragen stellt. Wer die anderen Gegenstände in Merlins Kammer genauer untersucht oder sogar berührt, kann sich mit einer höflichen Entschuldigung galant aus der Affäre ziehen.

Im Vorhof zum Burgtor steht nicht nur ein feines Pferd und ein Packesel, sondern die Wache, die links unten steht, ist relativ geschwätzig. Am besten fragt Arthur diesen Wachposten über Galahad aus. Das Pferd ist übrigens sehr eigen, es läßt sich nur von der linken Seite besteigen.

Lady of the Lake — Ot Moor

Mit den Informationen von Gwenhyver gewappnet, begibt sich Arthur zur Herrin des Sees, der im Ot Moor liegt. In dem hohen Norden ist es bitterkalt, und der See ist gänzlich zugefroren. Leider ist das Eis ziemlich brüchig, und ohne besonderen Schutz fällt Arthur in ein Eisloch. Sobald Arthur am Rande des Sees angelangt ist (drittes Bild), muß er den Zauber der Rose beschwören. Daraufhin erscheint ein fescher Wirbel aus Rosenblättern. Hält sich Arthur in diesem Wirbel auf, kann er ungehindert den See überqueren. Am besten läuft Arthur übrigens, wenn die Geschwindigkeit der Spielfigur auf langsam geschaltet ist.

Im Schloß der Lady angekommen schaut man sich erstmal genüßlich um und betrachtet dann die Herrin und Launcelot etwas genauer. Um aus



sein Pferd und ein Maultier

dem eisigen Verlies wieder herauszukommen, spricht man die kalte Dame höflich an. Wieder be den beiden Reittieren angelangt, kann die Suche nach dem, von der Eis-Lady gewunschten Objekt der Macht losgehen.

Glastonbury Tor

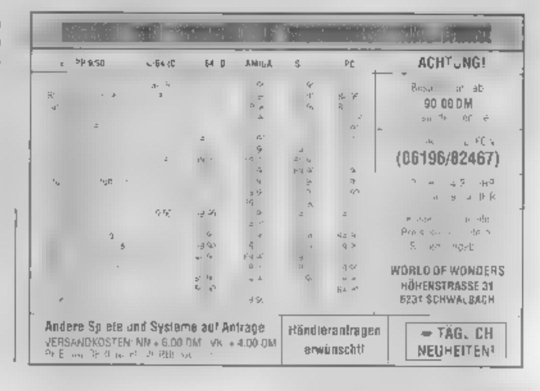
Glastonbury ist das nächste Reiseziel von Arthur. Dem Fabelwesen, das aus dem Schrein unter lautem Gekreische hervorhupft, sollte Arthur eine Kupfermunze zur Beruhigung geben. Ohne die Spende eines Kupferstucks klaut der F esl ng alle Silber- und Goldmunzen aus der Börse. Also lieber klein be geben.

Dem armen Jägersmann uberreicht Arthur ebenfalls ein Kupferstuck, was wichtig fürs Seelenheil von Arthur ist. Arthur kann dem Jäger über Glastonbury einige Informationen entlocken und sollte danach mit einer Silbermünze ein Fe kaufen. Die tolle Lanze, die der Weidmann in seiner Obhut hat, bekommt Arthur gegen die Spende eines Goldstuckes.

Hinter dem Bild, in dem Arthur den Jäger getroffen hat, warten drei dicke Wildschweine auf ihn. Im Gegensatz zu Obelix, der die wohlschmeckenden Tiere mit der blanken Faust erledigt, muß Arthur die geborgte Lanze zu Hilfe nehmen. Nach dem Schlachtfest findet Ihr in dem nächsten Bild einen Raben, den Arthur ansprechen kann. Auf die Frage antwortet man naturlich mit "Ja". Den Ärmel sollte Arthur einstecken und sich den Ritter auf dem Stein genauer anschauen. Da Arthur ein nobler König und kein Kleingärtner ist, läßt er die verlockenden P lze, wo sie sind. Die Gewächse schmecken nicht, sondern sind absolut tödlich.

Im nächsten Bild trifft Arthur auf den om nösen schwarzen







Magier Merlin ist recht ratlos

Ritter. Vor die Wahl gestellt, den edlen Gawain seinem Schicksal zu überlassen und das Weite zu suchen oder einen Lanzenkampf auszufechten, entscheidet Arthur sich selbstredend für den Kampf. Nach dem Kampf, den Ihr für Arthur hoffentlich gewonnen habt, findet Ihr den bedauernswerten Gawain an einen Baum gekettet. Mit dem scharfen Schwert ist die Kette aber schnell durchtrennt. Da der arme Junge nach der langen Gefangenschaft nicht mehr recht laufen kann, überläßt Arthur Gawain das eigene Pferd und muß nun seine Suche zu Fuß weiterführen.

Im Steinkreis der Waldhexe angekommen, erscheint diese sogleich und entpuppt sich als eine richtig unsympathische Zeitgenossin. Arthur überreicht dem fiesen Mädel aber den seidenen Ärmel, worauf sich die Hexe in eine gar liebliche Braut verwandelt. Lady Elayne gibt nach der Verwandlung auch sogleich den Altarstein zur Besichtigung frei und verabschiedet sich. Auf dem Stein erscheinen wie durch Zauberhand bei genauerer Betrachtung feine Runenzeichen. Das fehlende Wort des Gedichtes heißt: "Riddle"

Nun steht Arthur vor einem sehr schwierigen Problem. Die fünf Steine, die den Eingang zu Glastonbury versperren, sind fünf versteinerte Dichter, die Arthur erst dann passieren lassen, wenn er die gestellten Rätsel gelöst hat. Wer entnervt das Bild verläßt und wieder zurückkehrt, sieht sich neuen Rätseln gegenüber. Insgesamt gibt es 25 verschiedene Rätselfragen, die aber mit einigem Überlegen und guter Kenntnis der englischen Sprache durchaus zu lösen sind. Kleiner Tip: Schaut doch mal bei den Computerspiel-Tips dieser Ausgabe nach.

Nachdem alle erforderlichen Rätsel von Arthur gelöst worden sind, verschwindet die Barriere, und er kann ungehindert nach Glastonbury marschieren.

Der am Anfang so freundliche Mönch wird auf die unachtsame Frage nach dem Brunnen zu einem Berserker und ist nun gar nicht mehr so nett. Der Mönch wird nicht nur furchtbar wütend, sondern teilt sich plötzlich in drei Mönche. Arthur muß nun einen von den dreien mit dem Schwert erschlagen. Paßt aber auf, daß es der richtige ist, denn zwei der finsteren Gestalten sind nur Illusionsbilder. Wenn der Mönch erledigt ist, erscheinen alte keltische Gottheiten. Um dem Bann dieser Burschen zu entkommen, muß Arthur an deren Altar ganze fünf Silbermünzen opfern. Daraufhin gibt's einen Schlüssel, mit dem Arthur das Schloß zur heiligen Quelle öffnen kann. Hier verbirgt sich eine große Gemeinheit, denn das so sehnsüchtig benötigte Objekt der Macht ist durchsichtig und folglich im Wasser der Quelle nicht zu sehen. Wenn Arthur aber mutig in die Quelle greift, ertastet er ein kristallenes Herz, das er natürlich sofort einsteckt. Nur mit dem Kristallherz könnt Ihr mit Arthur Glastonbury verlassen und zum Ot Moor zurückkehren.

Hier angekommen, muß man sich etwas Neues einfallen lassen, um das Eis sicher zu überqueren, denn eine zweite Rose für den schützenden Zauberspruch ist nirgends aufzutreiben. Den Trick, wie Ihr heil übers Eis kommt, verraten wir aber erst in der nächsten Ausgabe.

Hier verlassen wir nun König Arthur auf seiner Suche und lassen ihn bis zur nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* verschnaufen. Dann geht's mit neuen Abenteuern weiter. *mh*

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,
Battle Ace	99 -
Grandzoert	99 -
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399 ·
Joyboard XE	149,
Joyboard PC	799,-
CD ROM	699 -
Darius***	1.9
Final Zone II***	1.9 -
Shanghai II*	.9 -
Super Military Co.*	119,·
Wonderboy Monsterlair***	99
Baraboa Man	99,
Dondokodon	99 -
Down Load*	109 -
Maniac Wrestling	99
Ninja Sp rit***	109.·
Psychochaser*	79,-
Puzznic**	99,-
Rastan Saga II*	109 -
Sokoban**	79,-
Super Star So dier***	109,-
Veigues*	99 -
Xevious	99,-
PC Engine Fan	15
u v a	

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,·
PAL-Konsole ohne Netzteil	279
Joyboard ST	99 -
Afterburner	99
Columns**	99,-
DJ Boy*	89,-
E Swat	99,
Ghostbusters**	99,-
Hurricane	99,-
Kujakujoh II**	79,
Real Sport Basketball**	89,-
Sokoban**	69 -
Thunderforce III***	99,
Whip Rush*	89,
World Cup Soccer**	89,-
u v,a	

GAMEBOY

Gameboy (Import)	199 -
Batman**	59 -
Boxing*	59 -
Castlevania**	59,-
Nemesis***	49
Pipe Dream**	59
Puzzleboy***	49 -
u.v.a	

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,-
Memory Card	79,-
Controller	179,-
Nam 1975	449,-
Baseba	449,-
Go.f	549,-
Magician Lord	449,-

ATARI LYNX

LYNX Grundgerät	399,-
Blue Lightn ng**	69,
Electrocop	69,
Gates of Zendokon	69,-
Chips Cha enge***	69,-
Gauntlet III	69,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	Sega Mega Drive
B.A.T	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST,Am ga
Cyberball	Sega Mega Drive
Devil Crash	PC Engine
F-19 Stealth Fighter 89,-	Amiga
Flight of the Intr	IBM/Amiga
Ghouls n Ghost	Super Grafx
Int Soccer Chall	Atari ST/Amiga
Insector X	Sega Mega Drive
Klax	Lynx
Phelios	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Rastan Saga II	Sega Mega Drive
Super Monaco GP	Sega Mega Drive
Ultima V 89	Amiga
Varis III	PC Engine CD

C64 DISK

Adidas Championship	45 -
Atomix	39,-
Boxing Manager	45 ·
Crack Down	45
Die Hard	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Footballman Worldcup Ed.	45,-
Int 3D Tennis***	45,-
Ita y 1990	55,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,
Tie Break*	45,-
Turr can	45,-
Vendetta*	49,-
u v.a	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,
Champions of Krynn***	75,
Curse of the Azure Bonds***	75 -
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55
Pool of Radiance***	69,-
Silent Service*	55,-
Stea th Fighter*	55 -
Ultima V***	75

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,·
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int Soccer***	69,-
F-16 Fa con***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F 19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int 3D Tennis*	69 -
Kick Off II***	69,-
Last Ninja II**	69
Popolous***	69,·
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,
Ultima V***	89,-
u v a.	

ATARI ST

All Time Favourites	79,
Atomix	59,-
Bomber Mission Disc	45 -
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79 -
Crack Down	59,-
Damocles*	75 -
E-Motion	59,
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman Worldcup Ed	59 -
Ghost n Gob ins*	59
Gold of the Americas*	69,-
Hammerfist	69 -
Impossamo e	55
Ita y 1990	69,
Ka ahaan	75
Klax*	59 -
Leisuresuit Larry III*	99 -
Projectyle	75,-
Reso ution 101*	75,-
Workes Drift*	69,
Tennis Cup*	75,-
Tie Break*	59,-
World Cup 1990	59
u v a	

IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Bad B ood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emporer of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Footballman, Worldcup Ed.	59 -
Gunboat	69,
Heroes Quest**	..9,-
Indiana Jones Adventure***	79,
Last Ninja II**	69,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,·
Manchester UTD	69
Might & Magic II*	79,-
Popolous***	79 -
Popolous Data Disc***	39,-
Railroad Tycoon***	99 -
Resolution 101	75,-
Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Sim City***	79,-
Their finest Hour***	89 ·
Tiebreak	79 -
Ultima VI***	99,-
Wolfpack*	99,-
u v a	

AMIGA SUPER STARS

Budokan**	75.
Champions of Krynn***	79,-
Damoc es*	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Emlyn Hughes Int Soccer***	75 -
F-16 Falcon***	79
F-16 Falcon Mission Disc***	59 -
F-29 Retaliator**	75,
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv ***	69,
Int 3D Tennis**	69 -
Kaiser*	109
Kick Off II***	69,-
Last Ninja II**	69
Legend of Faerghail*	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Popolous***	69 -
Popolous Data Disc***	39 -
Rings of Medusa***	79 -
Sim City**	79 -
Their finest Hour**	79,-
TV Sports Basketba l**	79

AMIGA

Apprentice	69,
Boxing Manager*	59,
Chrono Quest II	79,-
Cloud Kingdoms	69,
Coloris	45,-
Codename Iceman*	99 -
Colony*	79 -
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69
Ghost n Goblins*	59 -
Heroes Quest*	99 -
Italy 1990	69
Kalahaan	75 -
Klax**	59
Leisuresuit Larry III*	99 -
Logo	79
Lords of War	59 ·
Manchester UTD	69,-
Might & Magic II*	89 -
Projecty e	75 -
Reso ution 101*	75 -
Red Storm R sing	89 -
Rorkes Drift*	69
Sword of Aragon**	79
Tennis Cup**	75 -
Teenage Mutant Ninja Turtles	79 -
T e Break**	69.
Triad II***	79,
Turrican*	59 -
Unreal*	79,-
u v a.	

Bemerkung 1-3 Sterne (*) diese Spiele gefal en unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8 DM Versandkosten (In and) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10 · DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden, U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151


STARKILLER #30
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEIDI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 2
ANGESPANNT WARTEN TRANTOR UND DR. BOBO AUF DEN NÄCHSTEN KUNDEN
MOMENT MA.. WO IST DAS EINGABEFELD FÜR DIE SPESEN GEBL EBEN?
LOTUS 1-2-3
KLOPF KLOPF
„DAS ORAKEL VON DONDOKODON"
TRANTOR & DR BOBO HABEN DAS BÖSEWICHT-STUDIO „RENT AN UNHOLD" GmbH AUFGEMACHT
SCHNORCH!
CHR
CHR
AH BIN ICH HIER RICHTIG BEI DER „HUSTEL.. BÖSEWICHT-AGENTUR?
AHM?
ICH HABE EINEN AHM SEHR HEIKLEN AUFTRAG..
AUFTRAG?
AUFTRAG?
EIN AUFTRAG!
..FÜR DESSEN ERFÜLLUNG UNGEHEURE REICHTÜMER WINKEN ES IST ABER NUR ETWAS FÜR HARTE, AUSGEBUFFTE BURSCHEN
?
DU SETZEN!
TRANTOR, ZEIGE UNSEREM GAST, WAS FÜR EIN HARTER, AUSGEBUFFTER BURSCHE DU BIST!
TRANTOR GEBEN KLEINE KOSTPROBE SEINES KÖNNENS..
UFF!
FLAMM
$@#!
DU STILLHALTEN!
BRUTZEL
IMMER AUF DIE KLEINEN!
DU SEIN ÜBERZEUGT ODER WÜNSCHEN WEITERE DEMONSTRATION?
OH NEIN, DAS IST WIRKLICH NICHT NÖTIG.
JAPS.. KEUCH
DAVON STEHT NICHTS IN MEINEM ARBEITSVERTRAG!



ICH BIN „HUSTEL„ EIN GESANDTER DES VOLKES VON DONDOKODON, EINER URALTEN UND WEISEN ZIVILISATION.
AHM
„WIR VERBRINGEN UNSERE FREIZEIT MIT MEDITATION UND DEM LÖSEN VON KREUZWORTRÄTSELN. GRUNDLAGE UNSERES ERFÜLLTEN DASEINS IST DAS ORAKEL VON DONDOKODON, DAS AUS DREI MAGISCHEN GETRÄNKEDOSEN BESTEHT„
ORAKEL SEIN DOSEN? MÄCHTIG GUT BEI DURST!
TRANTOR!! PSST
GRR!
SIE WOLLEN „SCHLUCK„ DAS ORAKEL AUSTRINKEN?
HÖREN SIE NICHT AUF MEINEN MITARBEITER! FAHREN SIE BITTE FORT!
ABFÜLL
„HUSTEL„ EINES TAGES ÜBERFIELEN UNS BARBAREN AUS DEM PESTULON NEBEL UND RAUBTEN DAS ORAKEL. UND NUR, WENN DIE DOSEN WIEDERVEREINT SIND, WIRD DAS ORAKEL UNSEREM VOLK DIENEN
AAAH
KLINGT LOGISCH!
ICH NEBENFLUSS VON ELBE, BIN HOHEPRIESTER DES ORAKELS UND HABE DIE AUFGABE DIE DOSEN WIEDER HERBEIZUSCHAFFEN!
WIE HEISST DIE HAUPTSTADT VON NEO-GEO MIT SIEBEN BUCHSTABEN?
DORT, WO DIE GRÄSER BLÜHN, IM MORGENTAU SOLLST DU FINDEN DIE ANTWORT.
ODER SO ÄHNLICH!
WAAGERECHT ODER SENKRECHT?
WIR SIND GEWILLT FÜR DIE ERFÜLLUNG DIESER AUFGABE„
„EINE ANGEMESSENE BELOHNUNG AUSZUSETZEN.
OBACHT, ICH WERDE EINE DERART EXORBITANTE SUMME VERLANGEN, DASS ES DIESEN HERRN AUF DEN ALLERWERTESTEN SETZT!
MÄCHTIG GUT!
„IN HÖHE VON 650 MILLIONEN CREDITS!
UFF!
WENN SIE FREUNDLICHERWEISE DIE AUFTRAGSBESTÄTIGUNG QUITTIEREN WOLLEN
WIR BESORGEN BÜCHSENORAKEL WIEDER, SEIN KEIN PROBLEM
EIN KLEINER HINWEIS NOCH EINE DER DOSEN IST AUF DEM TITANO-PLANETEN GESEHEN WORDEN!
VIEL GLÜCK NOCH
EINE ANSPRUCHSVOLLE AUFGABE
SCHADE, DASS STARKILLER KÖNNEN UNS NICHT HELFEN
WER WEISS, WAS AUS IHM GEWORDEN IST.
FORTSETZUNG FOLGT



Im Zuge des 4 Internationalen Comic Salons Erlangen 1990 klotzten die Verlage mit Titeln aus deutscher Feder, allen voran der **Carlsen Verlag** der gleich elf Alben von deutschen Zeichnern und Autoren vorlegte

Darunter war auch der langerwartete **Traum des Maharadscha** von **Chris Scheuer** eine liebevolle altmodische Geschichte aus der Jahrhundertwende. Schauplatz ist das geheimnisvolle Indien, das meisterhaft in Szene gesetzt wurde. Perfekte Zeichnungen, die sich durch einen klaren schwungvollen Strich auszeichnen und durch die aufwendige Kolorierung mit Buntstift etwas kindlich Verspieltes bekommen einen Genuß, dem man sich nicht entgehen lassen sollte

Der König der Comic-Unterhaltung lebt in Dortmund und heißt **Ralf König** Sein neuer Band **Zitronenröllchen** ist eine Sammlung aus älteren, aber größtenteils unbekannten Kurzgeschichten Doch auch die wenigen schon zuvor publizierten Stories, wie eine wunderbare "Asterix"-Parodie oder die Versuchung des Dorfpfarrers durch seine Haushälterin, sind noch beim zweiten Lesen für mehr als einen Lacher gut.

Im Verlag **Edition Kunst der Comic** erschien dann auch der zweite Teil des Bestsellers **Kondom des Grauens**. Diesmal macht ein anderes Monster die New Yorker Szene unsicher, noch gemeiner, noch brutaler als das hinlänglich bekannte Killerkondom mit den blutrünstigen Fangzähnen, diesmal geht es **Bis auf die Knochen** So heißt dann auch Ralf Königs neuestes Meisterwerk. In den Hauptrollen natürlich wieder Luigi Mackeroni und der Zwillingsbruder seines Erzfeindes.

Ganz anders hingegen ist **Haarmann** erster Teil einer Trilogie über den Massenmörder der 1920 n Hannover lebte. Von der Gesellschaft benutzt und in seinem grausigen Tun bestärkt, mißbraucht und ermordet Fritz Haarmann junge Männer, verkauft ihr Fleisch und ihre Kleidung an skrupellose Geschäftsmänner und wirft die Knochen in die Leine.

Diese ungeheuerliche Geschichte wird in eindrucksvollen Bildern des ZEIT- und STERN-Illustrators Christian Gorny erzählt, ganz unblutig dafür um so bedrückender Kein Comic der sich in schönen Zeichnungen und banalem Inhalt verliert sondern ein Buch dessen klare Aussage mehr als nur unterhalten will

Der Zeichner **Walter Moers**. mit seinen Arbeiten für "Titanic" und "Kowalski" einem größeren Publikum bekannt schuf mit der Figur **Kleines Arschloch** ein Comic-Ekel das die Grenzen des guten Geschmacks nicht nur gelegentlich, sondern regelmäßig und mit genialer Perfektion verletzt Endlich sind die Provokationen der größten Nervensäge der Comic-Geschichte gesammelt in einem Buch des **Eichborn Verlag** erschienen. Keine Anstandsregel, die nicht gebrochen, keine Schweinerei die nicht ausgelassen wird Niemand ist vor ihm sicher. Weder der Geistliche dem er seine Blähungen beichtet noch der blinde Rentner dem er vom Playgirl des Monats vorschwärmt und nicht der Vater, der als Belohnung für die Alkohol-Entziehungskur eine Flasche Wein geschenkt bekommt



'Zitronenröllchen' brachten diesen Herrn zum Schweben (rechts)

Zum Schuß noch eine neue Serie aus deutschen Landen, die zwar ebenfalls lustig aber eher für die gedacht ist die über die kleinen Katastrophen des Alltags mit einem Roboter lachen können In dem ersten Band **Wir retten die Welt** erschienen im **Feest Verlag**, wird der kleine Spielzeugroboter **Jerry Jetson** durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt Das wäre wahrscheinlich niemand aufgefallen, hätte der neugeborene Held nicht die Gabe, so ziemlich jedes Problem anzuziehen Nachdem erst einmal der Marktplatz tüchtig aufgemischt wurde, ist hinter dem Kleinen die halbe Welt her — und der Böse, der wieder mal die Welt beherrschen will

Mit Jerry Jetson gibt es endlich wieder eine sympathische Comic-Figur *Eric Hegmann/al*



Oben sieht man das "Kleine Arschloch" bei der Arbeit während links der Massenmörder Haarmann sein Unwesen treibt.

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie [illegible] gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben, suchen Sie Zubehör, haben Sie Software [illegible] Power Play Contact [illegible] **November-Ausgabe** [illegible] eingegangene Aufträge werden in der **Dezember '90-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 93

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung [illegible] gewerbliche Anzeigen [illegible] Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Ich verkaufe [illegible] Original [illegible] Disk Starlight [illegible] 15 DM [illegible] 30 DM [illegible] Suche [illegible]

C64/2 [illegible] orig. Spiele [illegible] Mod [illegible] Cas. div. Bücher usw. Roland Schwarz, Obere [illegible] 8050 Freising, Tel. 08161/65446

Wer besitzt die Auflösung von Maniac Mansion [illegible] DM [illegible] verkaufen [illegible]

Achtung!
Suche die 10-8/90 Ausgabe von Power Play. Tel. 02202/56243, meine Adresse: A. Pfister, Ferdinand [illegible] 5060 Bergisch Gladbach 2

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 2 Boxen + 120 Disks, 1 Modul mit 3 Spielen + 1 Locher + Datasette + Handbuch. Christian Krüger, Mühlheimer Str. [illegible] 5060 Bergisch Gladbach, Tel. 02 [illegible]

Verkaufe Originalspiele alles 100% OK [illegible] Severingstr. 2 [illegible] 1000 Berlin [illegible]

Verkaufe [illegible] M. Zöller, Molkereistr. 12, 2990 Aschendorf [illegible]

Verkaufe C64 + NEC Monitor + Drucker + 10 MAXELL 2 DD. VB 350 DM. Tel. 0203/76709

Verk. Silent Blades [illegible] Bonds Champion of Krynn [illegible] Mars Saga, Corruption, Dixter, Ultima 3, Zork 1, Legacy (Originale). Suche 2400 A.D. Tel. 02381/64835 ab 18 Uhr

C64 Hallo Freaks [illegible] Software [illegible] Wunschliste [illegible] Antwort: Von E. Müller, Moorhoffstr. 31, 3000 Hannover [illegible] Rückporto!

Verkaufe C128 D + Monitor 1901 + Star LC10 Drucker mit vielen original Programmen + Datasette + viele Zeitschriften. Preis ca. 500 DM. Tel. 09451/2164

Drucker [illegible] C64 [illegible]

Suche Strategiespiele SSI, SSG besonders gesucht: A. Civil War, Imp. Galacticum, G. Ambush [illegible]

Hi [illegible] Poke [illegible] Strip Fighter [illegible] + Bundesliga 1.8, nur Originale. Schreibt an [illegible] Wolfgang [illegible]

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + 130 Disks + 4 Originale (z.B. F-16 Combat Pilot) + Joystick [illegible]

2ter Club bietet gute PD Software an, wir haben u.a. den 1. Flugsimulator für den C128! [illegible] gegen Rückporto: Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche Software [illegible] Bubble Bobble [illegible] Originale [illegible] Floppyspeeder für C64 + 1541C. Listen an: Tobias Heilmann, Hegelstr. [illegible] 5600 Bamberg

Verk. C128 + 1541 II + orig. Worldcup 90 + Tiebreak + Heavy Metal u.v.m. + 2 Datas. + orig. Worldsummer II usw. Games + Modul 7x schneller + Joy. VB 1350 DM. Frank Meyke [illegible]

Verkaufe günstige C64 Soft. z.B. Turrican, Power Drift, u.v.m. Nur originale und 100% OK. Call [illegible]

Kaufe Klax, Heavy Metal P., Shinobi, Tiebreak gegen [illegible] Börsenhober, Francis Marai [illegible]

[illegible] Rambo [illegible] 751905

C64 [illegible]
Kaufe, tausche [illegible] Daniel Reinsch [illegible] Tel. 03 [illegible]

[illegible] und ungebraucht zu verkaufen für 40 DM. Dirk Hillkamp [illegible]

Verk. [illegible] DM [illegible] Stealth Fighter [illegible] Wars, USAAF je 10 DM bis 20 DM. Tel. 089/ [illegible]

Verkaufe [illegible] 8000 München 80

Verkaufe C64 mit Farbmonitor [illegible] Floppy 1541 + 9 Originale + 70 Disks. 2½ Jahre, guter Zustand NP 1400 DM, jetzt für nur 650 DM. Tel. [illegible]

Verkaufe C64 + Floppy 1581 [illegible]

C64 Suche [illegible] Schreibt an Michael [illegible] only Disk

Verk. C128 + Floppy 1571, Spiele, Disketten und mehr [illegible] ab 18 Uhr

Verkaufe C64 + Floppy + Modul + Datasette + 120 Disketten + Kassetten + alten Schwarzweiß-Fernseher + Joystick + Locher + Zeitschriften [illegible] DM [illegible] Tel. [illegible]

Wegen [illegible] Spiele und Anwender [illegible] Disk [illegible] abzugeben [illegible]

Bitte melden! Suche [illegible] das Original R-Type auf Disk für C64. P. Bosselmann [illegible] 6884

Suche [illegible] C64 Spiele [illegible]

Verkaufe oder tausche Spiele z.B. FM2 + Expansion [illegible] usw. Suche [illegible] Tel. [illegible] 975

Verkaufe C128 D + Farbmonitor + Freeze Machine + Joysticks + 80 Disks + 15 Originalspiele [illegible] DM. Markus [illegible] 4690 Herne [illegible]

Tausche [illegible] C64 [illegible] gegen Pirates. Andreas [illegible]

[illegible] Games [illegible] Thunderbirds, Hostages, Batman, U.S.S. John Young [illegible] 596 bis 20 Uhr

Suche Turbo-Programm für C64-Datasette [illegible]

Verkaufe Philips Grünmonitor und orig. Soft z.B. B.T. 2, Maniac Mansion, Microp. Soccer [illegible] Uhr

Suche [illegible] im Tausch von C64-Spielen! Schreibt an Ronny Becker, Ros [illegible]

[illegible] 656 DM [illegible] 0656 [illegible] 7999

Verkaufe [illegible] 10 DM [illegible] 15 DM. Tel. [illegible]

Verkaufe Hostages, R. Dangerous, T.G. Summer Edition, Batman T.M., Ghostbusters II [illegible] DM. Call [illegible] 20 [illegible]

64-Orig. Rambo 3 (15), B. Tale 3 (25), Pirates (25), Fugger (10), G. P. Circuit (10), Robocop [illegible] (25) [illegible] (25) [illegible] pertum (10), M. Soccer (25), Ap. (15). Tel. [illegible]

Verkaufe Summergames I+II u. Wintergames zusammen für 30 DM. Gratis dazu Dream W [illegible]

[illegible] Martin [illegible]

Achtung [illegible] Homecomputer C128 D mit reichhaltigem Zubehör wegen Systemwechsel [illegible] Alle 100% [illegible] Tel. [illegible]

Hey! Wer hat Ultima 4 und braucht es nicht mehr? [illegible] Landkarte zu Ultima 5 brauche ich auch! Ruft an [illegible]

Suche [illegible] Great Courts [illegible] und mit Anleitung! Tel. 04421/303172, ab 19 Uhr

Suche [illegible] Boulderdash [illegible] gut. Schreibt an Reichel G., Blücherstr. 6, 8670 Hof/Saale

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + Diskbox, Datasette + Spiele für nur 500 DM. Holger Thorsten [illegible]

Suche die Spiele Kick-Off 2 und Italy 1990 [illegible] René-Eva [illegible] Münster [illegible]

Suche [illegible] C64 Original-Disk Defender of the Crown [illegible] 77668

Verkaufe C128 D + RGB-Farbmonitor + Geos 128 + viele Originalspiele + Joystick + Competition [illegible] Tel. 09191/60222 Mo.-Mi.-Sa. ab 20 Uhr

Verkaufe meine Spielesammlung! [illegible] Originale

S [illegible] DM. Suche auf Bardom Super Wonderboy in Monsterland 310 [illegible] Roland Nagel [illegible]

Verkaufe C64 + Floppy 3 Monate alt + 50 Disks [illegible] Datasette mit einigen Originalspielen für 350 DM. Tel. 02237/ [illegible]

C64 + 1541 + Joyboard + Diskboxen + Anwenderprogramme + Games u.v. Zubehör für 500 DM. Suche Amiga 500 [illegible] gegen meinen C64. Tel. [illegible] 256/368 [illegible]

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann strafrechtlich und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM [illegible] gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software **weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.**

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

C64/128

Mini 40 F ... Plus ... DM Modul Simons Basic + Handbuch 60 DM. Modul ... DM. Tel. [illegible]

Buy or Die! Verk. C128 D mit Datasette und ... Rebecca ... [illegible] 4/63 286

Suche ... für C64 ... [illegible]

... Brandneues — Riesenauswahl! Laß Dir eine ... [illegible]

Suche Tauschpartner für PD-Soft. Listen an Ralf ... 16, 6743 ... [illegible]

Achtung, verkaufe ... (User portkabel) + Druckertreiber (neuw.). Falls Ihr ... 0531/61606 ... [illegible]

Verkaufe ... Floppy ... 7 Monate alt) + 130 Disks, 2 Module, 4 Origina... [illegible]

Suche Tauschpartner für C64 ... 8, 6502 Mainz-Kostheim

Suche ... [illegible]

Drucker Star LC-10 zu verkaufen für C64. VB 220 DM. Tel. [illegible]

Suche ... [illegible] Tel. 153/1-4809

AMIGA

Suche Kick Off u. Gunship (aber nur Original... [illegible]

Tausche ... Dragons ... Fire ... the Pawn, Jinxter oder Hound of Shadow (nur Originale) ... [illegible]

Verkaufe Amiga ... 3-Adv. Bloodwych, Dragons of Flame, für je 35 DM + Versandkosten. Michael Gentner Tel. 02... [illegible]

... Death ... looking for New Contacts. Call me 59524 E in 4500 Osnabrück. No Looser please. Bye [illegible]

Original Leisure Suit Larry 3 inklusive Porto ... [illegible]

Suche ... [illegible] 4400 Münster ... [illegible]

Verkaufe Originale ... F 29 Retaliator ... 40 DM ... [illegible]

Verkaufe Milestones (Gr. Monster St. Spe... Tausche auch gegen TV Sp. Basketb. o. Em H... Int. Soccer. Tel. 06564/2107

Verk. ... Soft Bauernkrieg ... F 29 ... vice, Leader Board Birdie, GP Circuit, Larry 2 je 35 DM o. zus. 140 DM. Klaus Liedig, ... 4000 Düsseldorf ... [illegible]

Verk. RPG + Strat.-Sp. (alte + neue, Amiga orig.): Bloodwych (+ Datadisk) + Xenon + Windwalker + Imperium + Hillsf. + Might & M. II + L. of Faerg. + Storm a. Europe u.v.a. Tel. [illegible]

Amiga. Suche dringend Kick Off 2 o. Player Manager (Originale) ... tausche gegen Manch... [illegible] 04342/62871 Matthias

Verk. Originale ... 39,- ... Courts je 30 DM ... Football ... + weitere für je 20 DM. Face Off 17 DM. Tel. [illegible]

... [illegible]

... von Autoduel + 7 Cities of Gold. Suche auch Lords of the Rising Sun, Sherman M4 + Con... [illegible]

Tausche/verkaufe Originale: F 29, Pirates, TV Sports Basketball, Champions of Krynn, Dun... [illegible]

Tausche ... SimCity, Populous und Rings of Medusa ... Rüdiger Westerbacher 8, 7312 Kirchheim/Teck

Verkaufe ... Quest ... [illegible] 06027/2... [illegible]

Verkaufe Amiga-Originale ... Power Play ... ASM ... [illegible]

Verkaufe ... Amiga und C64 Spiele ... gegen frankierten Rückumschlag von K. Tschar... [illegible]

Verkaufe ... Originale ... Waterloo, North + South, Rings of Medusa ... [illegible] 0503... [illegible]

Amiga ... Public Domain Pool. Tauschen, kaufen u. verkaufen PD, suchen Grafiken ... [illegible]

Tausche meine 3 Wahnsinns-Billigspiele Rockstar, Captain Blood + World Cup 90 ... (orig.). O. Schulz, Bergstr. 23, 2262 Leck

Originale: Starsin Erotik (St. Graf, Sandra, Ma... [illegible]

Verk. ... [illegible]

Verkaufe Amiga-Originale ... 45 DM ... 4 45 DM. Galdregons Domain 35 DM. Suber ... [illegible]

Suche Mathe-Programme für Amiga und MS DOS ... [illegible]

Schmidhammer, Markus, Schachen 41, A 4843 Ampflwang. Verkaufe A500 mit orig. Erweiterung + Zusatzlaufwerk + Monitor + Spiele. Tel. [illegible]

Amiga 2000 m. Farbmonitor, Festplatte u. Zu... schr. m. Preisang. an J. Hans, Ellerbreite 13, DDR 4503 Dessau

Verkaufe ... Sim City ... 100 DM. Andreas Kratz, Abt-Ernst-Str. 6, 7930 Altstadtlingen

Amiga, Atari ST, PC-Originalsoft: Dynasty Wars, ... 3D Tennis, ... Bloodwych ... 0421/6365886 ... 2820 Bremen 7

Brauche ... für Dungeon Master. Bitte schickt Karten, Zaubersp. + Tips. Übernehme Porto. Schickt an R. Ebbighausen, Engsten... [illegible]

Suche dringend Amiga 500! Zahle gut. Tau... [illegible] Tel. 07121/17270, call Yup

Suche ... für A1000 ... [illegible]

Verkaufe orig. ... Gesamtliste anfordern bei ... Hechl, Hintergasse 9 ... [illegible]

Verkaufe für Amiga 2000 ... [illegible]

Verk. Amiga 500 mit ... Modulator ... und orig. Games wie z.B. Kick Off 2, The Champ ... [illegible] bitte nur ab 20 Uhr Dennis verlangen

Verkaufe Originale: Karting G. Prix 6 DM, Super Wonderboy 25 DM, Klax 96 DM. Ruft an! Tel. 08 ... [illegible]

Suche ... Amiga Soft ... [illegible]

Suche ... + Anleitung. Derek Nevison, Schlossersir. 15, 4800 ... [illegible]

Verkaufe od. tausche Larry 3, C. of Krynn, X-Out und Archipelagos. Suche Starflight, Dra... [illegible] melden unter Tel. 0929/34810 Andreas

Dringend

Suche ... [illegible]

Suche Originale ... Dragons Breath, Ring of Medusa, Dungeon Master, F 16 Combat Pi... [illegible] ... Vu II, Discover, Falcon, Populous. Tel. 02845/49... [illegible]

Verk. orig. ... Amiga 500 200 DM (1400 $) 100 % OK. Austria. Johannes Ha... [illegible]

Suche ... Falcon ... 3, TV Sports Basketball, RAM-Erw. auf 1 MB und Lösung v. Zak M. Tel. 08031/66998 Her... [illegible]

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Tel. ... Thomas

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Sven Meier, Ringstr. 8, 2300 Kiel 1

Tausche od. verkaufe Originale ... Rainbow Isl., Champ. of Krynn, Batman. Suche ... [illegible]

Suche orig. Rollenspiele. Tausche dagegen ... Bäume-Weg 136/1 7900 Ulm. 1 DM Rückporto

... [illegible]

Amps — Verkaufe dieses Super Programmierpaket für nur 100 DM (NP 158 DM), verkaufe ... [illegible]

The ... looking for good contacts and cool swappers call 159564 E in 4500 Os... [illegible]

Kaufe Amiga ... 500 DM ohne Zubehör ... [illegible]

Verkaufe ... Rings of M... je 45 DM. Oil Imperium 40 DM, UMS 35 DM. Suche/tausche Sub Battle Sim., Pirates oder ... [illegible]

Verkaufe Indy 3 und Rock n Roll zu je 30 DM ... [illegible]

Tausche ... [illegible]

Suche ... Shadow Warrior ... Schiffler HTL. Tel. 0421/444536, Bye

... [illegible] 094 ... 828

Gut erhaltener A2000 B + 40-MB-Quantum-platte ... 3D ... [illegible]

... Castle Master ... F 29 ... [illegible]

Verkaufe Originale ... 45 DM ... [illegible]

Suche Modem ab 9600 Baud. Außerdem Tauschpartner ... Oliver Wellner, Mühlstr. 3, 8221 Taching a. See. Nur ... [illegible]

Amiga: Verkaufe Bardsaale ... Xenon II ... [illegible] 40 DM. C64: Bards Tale 2 und Morpheus je 30 DM ... [illegible]

Verk. orig. Games ... Pirates, je 49 DM. It came from Desert, Space ... [illegible]

Verkaufe ... Originale für Amiga ... [illegible]

Suche Anleitungen von Pirates, Their Finest Hour ... F 29 ... [illegible]

Verkaufe Falcon, Starflight, Populous und Swords of Twilight je 40 DM, zus. 120 DM. Su... nenweg 8, 4630 Bochum

Verk./tausche orig. Amiga-Sp.: Castle Master, Italy 1990 ... Play ... North & South, Full Mo. Planet, Drakk... [illegible]

Verkaufe folgende Originale für je 30 DM: F 29 Retaliator ... [illegible]

Suche Tauschpartner für Sexa-Sources und Demos ... [illegible]

Verkaufe ... Software X-Copy 15 DM), Soccer Manager ... 5 DM, Double Dragon 30 DM), Gunship (30 DM), Player Manager (40 DM) ... 55 DM. Tel. 02215 ... nach Sascha

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Amiga-Originale-Verkauf oder Tausch — z.B. Overlander [illegible] Rote Oktober 40 DM [illegible] 20 [illegible] andere Anr. ab [illegible] Uhr [illegible]

Verk. orig. Spiele PC/Amiga für 30 DM z.B. Zak/Zero [illegible] Hunt for Red October [illegible] Archipelagos [illegible] andere auch [illegible] Tel 02[illegible]2945

Suche dringend Programme/Games [illegible] **auch C. Druml, Tschigglstr. 19, A-6020** Innsbruck

Gittimmer [illegible] Power Play **(guter Zustand). Schreibt an A. Horn** Para[illegible] 35 DDR 8020 Dresden PS [illegible] 88

Achtung Amiga User
Suche [illegible] Bards Tale I + Gunship gegen Ultima V. Call Holger Schmid Tel 0626[illegible]50

Hy Swisspeople [illegible] search for cool Contacts and [illegible] hope [illegible] Call 086 [illegible]6906

Amiga 500 + Farbm. 1084 + 2. Laufwerk + 1MB Sbw + 200 Disk + 2 Box + Maus + Virustalle + Anwendungsprogramme z.B. Deluxe Paint + Bücher + Joystick + Prols VB 2200 DM Tel [illegible]

Hi Leute [illegible] Super [illegible] Budin [illegible] Darmstadt [illegible]

Su[illegible] Geiss[illegible] 6570 [illegible] Obe[illegible]

Suche [illegible] Ice Hockey für Amiga Tel 0844[illegible]8607

Suche d. Anleitung für Rote Oktober, Fight **Bomber, Gunship, Flugsimulator 2 gegen Bezahlung** Tel 063[illegible]

Verkaufe meine Amiga-Software [illegible] Thomas Waller Postfach 302588, 1000 Berlin 65

[illegible] Softwareclub sucht [illegible] partner [illegible] Welt [illegible] Chemiunst 38 [illegible] St. Christina [illegible]

Verkaufe kaum gebrauchte XT-Karte für den Amiga 2000 [illegible] Preis Tel CH 06[illegible]69 [illegible]

Suche Football Manager 2 bis zu 30 DM Tel 06202/[illegible]186 Mario ab 17 Uhr

Einsteiger aufgepaßt [illegible] verkaufe günstig meine Spielesammlung. Darunter viele Spiele die **v. PP ausgez. wurden. Liste bei T. Schmidt**, Birnbaumweg 4, 7800 Freiburg

Anfänger [illegible] aufpassen denn ich verk. alte und neue Games sehr billig, z.B. Zak, Amiga, Falc., TV-Sp. Footb. T. Schmidt, Birnbaumweg 4, 7800 Freiburg

Suche gebrauchten Amiga 500 mögl. [illegible] billig. Angebote an 04[illegible]1090 dringend PS Mull[illegible]

Verk. Originale: Battle Squadron, Speedball, RVF [illegible] Bloodwych, Superwonderboy, Ha[illegible], Rocket Ranger, Battle Hawks je 40 DM, Reflections 50 DM Tel 0431/735052

Verkaufe Amiga 500, [illegible] MB, 3-Disk-LW, Farbmonitor, Star [illegible] viele Programme und [illegible] NP 3300 DM/VB nach Ausstattung 1500 bis 2200 DM Tel 0561/556 8

Hallo Leute! Suche Spiele für Amiga 500 [illegible] Spiellisten oder [illegible] an Martin Schwanger [illegible] Hochstättenstr. [illegible] Bad [illegible]

Pirates 45 DM, Player Manager 35 DM, Tie Break 45 DM (evtl. mit 4 Playeradapter) Tel 07144/20153

The great MUM searching for fast and good contacts [illegible] games and demos. Send [illegible] disk to PO Box 1174 [illegible] 8950 Kaufbeuren

Suche Strategiespiele (Originale) zum Tausch oder Kauf. Tausche Atari ST komplett mit Monitor [illegible] Spiele Tel 07[illegible]24356

Suche Amiga 500 mit Monitor. Angebote an Marc Sandel [illegible] 7900 Ulm [illegible]

Only SEKA Sources, Demo and IFF-Pictures PO Box 03 1985 D-7750 Konstanz

MS-DOS-PC

Verk. PC Orig.! Budokan, Cononel, Bequest 1 + 3, Indy 3, Rings of Medusa, Full Metal Planete [illegible] Populous [illegible] Mehrere [illegible] 0 DM [illegible] Tel 0606/3[illegible]32247

Schweiz
Suche Tauschpartner [illegible] PC/AT Software jeder Art (5,25 Zoll + 3,5 Zoll). Schickt eure Listen [illegible]

Suche Tauschpartner für PC. Habe Xenon 2 Budokan [illegible] 688 Attack Sub [illegible] Kastellhelgasse [illegible] A-8010 Graz

S[illegible] MS-DOS PC [illegible] auswärts [illegible] suche auch günstige SWL Programme! Christian Bras[illegible] Hall weg [illegible] 4760 Werl

Verkaufe 3.5 Zoll Originale Populous und Indy **3 je 45 DM, zus. 80 DM Tel 05653/1748** [illegible]

PC Originale [illegible] Rings of Medusa, Curse [illegible] Rogue [illegible] Eque[illegible] 8900 Augsburg

Billige Originale
Codename Iceman [illegible] Conquest of Camelot [illegible] Christoph [illegible] 089/6396208 [illegible] 16 - 20 h

John Madden Football 45 DM, Strike Fleet 30 DM Ecoquest [illegible] 90 DM Genius **Handscanner GS-4500 für 300 DM alle Originale** Tel [illegible]

AT 16 MHz [illegible] MB [illegible] MB Seagate 40 MB 28 ms VGA [illegible] KB [illegible] Monitor NP 3460 DM VB 2?00 DM 8 Mon. alt [illegible] Tel 0[illegible]215603

Verkaufe [illegible] MS Soundkarte [illegible] Software **(Markt & Technik) für 100 DM. Sören Weld Queller Str. 53, 4800 Bielefeld 14, Tel** 0521 [illegible] 560

Verkaufe ITT 3030 mit 2 eingeb. 5,25-Zoll-Laufwerken [illegible] 520-KB-Prozessor und meinem [illegible] Preis **ca. 1000 DM (sehr guter Zustand) Tel** 0[illegible]

[illegible] Microsoft Works + Color Monitor + zusätzl. 5,25 Floppy + Zubehör gegen Höchstgebot R. Siegle [illegible] 7300 Esslingen

Verkaufe PC-Spiele Eye of Horus, Starray, Star-Goose, Archipelagos, North u. South, Dick [illegible] Rote Oktober, Indy **3, Captain Blood (orig.). T 0941/87883, ab 20 h**

Verkaufe Micr. Soccer 50 DM, King of the Beach (Strandvolley) 40 DM, Foot. Manag. 2 + Exp. [illegible] DM Alle [illegible] CH 4632 [illegible]

Verk. orig. [illegible] Don **go alone, Ultima V je 30 DM, Conquest of Ca**melot [illegible] DM Loom [illegible] DM Samurai 35 DM **F. Bellon Tel 02151/24640**

Verkaufe Ghostbusters 2, Skyfox 2 und The [illegible] 8161 [illegible] 2598 Clive oder Ga[illegible] 25 8050 Freising, Preis GB2 50 DM SF2 45 DM [illegible] DM

Verkaufe PC [illegible] Drive 2 [illegible] Zoll Suche [illegible] 5.25 Zoll [illegible] 04298/3[illegible] 17 bis 2[illegible] Uhr

Verkaufe PC-orig. Games, z.B. Populous 40 DM, Zany Golf 40 DM, Baal 30 DM, alle 5 Zoll auch PQ1 SQ1 Larry I + 2 und PD z.B. [illegible] Prog. Verlagssammlung Tel 08064/[illegible] ab 20 h

Euro PC (Works + DOS 3.3) + Maus + Farbmon. + div. Softw. VB 1100 DM. Mark Fischer, Eichendorffstr. [illegible] 5500 [illegible] Tel [illegible]

Suche Tauschpartner! Habe z.B. Indy 3, Zak, PQ1-3, KQ1-4 etc. Suche z.B. Railroad Tycoon und anderes. Tel CH 041/662645 Ausland 0041/41/662645 Marino

Tausche Champions of Krynn gegen Dragon Wars oder Stellar Crusade. Verkaufe Ultima 6. Suche gute [illegible] Spiele. Titus Steinhaus Tel 066 [illegible] 55636

Verkaufe orig. Indiana Jones Adv. 50 DM [illegible] **McKracken 30 DM und A 10 Tank Killer 60 DM** [illegible]

Verkaufe orig. Ultima 6 Pro[illegible] DM [illegible]

Verk. orig. PC-Spiele [illegible] Fast **Night + Magic 2 65 DM, 688 Attack SUB 60 DM, Ultima 5 50 DM, SQ3 55 DM, Starflight + Beyond Zork + Trinity 90 DM Tel 06255/2963** [illegible]

Verkaufe Populous, 688 Attack Sub [illegible] Bonds und Starflight [illegible] 35 DM Tel 05303 [illegible] Suche Tauschpartner

NINTENDO

Verkaufe NES für 100 DM Tel 089/3613905

Suche [illegible] Controller PAL für NES [illegible] 065[illegible] frag nach Oliver

Wegen Freundin muß ich mich leider von meiner tollen Nintendo-Sammlung trennen: Kon**sole + Extras + 20 Super-Spiele (alles in Top-**Zustand) [illegible] Martin Tel [illegible]

[illegible] Nintendo [illegible] gesucht z.B. Castlevania, Final Fantasy, Mighty Bomb [illegible] Tausche auch [illegible]

Achtung! Biete Nintendo-Videospiel + 2 Joypads + Zelda 2 + Ice Hockey + RC pro AM + Ice Climber für 400 DM Tel 0681/602495 **Sven**

Verkaufe Nintendo mit Umbau [illegible] **5 Modulen für 350 DM/VB und Sega Mastersystem + 3 Modulen für 250 DM/VB** Tel [illegible] ab [illegible]

Verkaufe Nintendo mit [illegible] Modulen wie Castlevania, Zelda 2, Contra [illegible] DM Tel [illegible]

Verkaufe Rad Racer, Life Force, Top Gun, Simons Quest Adventure of Link. Preis VB Tel 0202/[illegible]07600 ab [illegible] Uhr

Suche Nintendo-Konsole + Module T.M. Turtles u. Metalgear Preis nach Vereinbarung Tel. 02452/61547 Fragt nach Roger

Nintendo-Konsole mit Super Mario [illegible] Gradius [illegible] Goonies 2, Ice Climber [illegible] 250 DM Tel 06[illegible]3203 ab [illegible] Uhr

Nintendo U.S. Tausche Module. Habe fast alles Neue, z.B. Nobunagas Revenge, Off Road 4 x 4, Ninja Gaiden II, SMB 3, auch Game Boy [illegible]

Ich verkaufe Nintendo Games: Popeye 20 DM, Rad Racer [illegible] DM, Ice Climber 8 DM [illegible] Kassel [illegible] 58 [illegible]27662

Verkaufe Nintendo mit 4 Spielen (R.C. ProAm Super Mario B[illegible] 300 DM. Alles gut erhalten [illegible] 20 Uhr [illegible] Tel 0[illegible]361658

Tausche Top Gun, Zelda 2, Castlevania, Gradius, Ghost'n Goblins. Suche Metalgear, Tiger Heli, Double Dribble, Wrestlemania. Suche Kontakt [illegible] Clubs. Tel 1?022/4569[illegible] ab [illegible] Uhr

Kaufe gebrauchte Nintendo-Module [illegible] Tel 084[illegible]

Verkaufe Nintendo [illegible] Super Mario B[illegible] Championship [illegible] Zelda [illegible] Castlevania [illegible] Ice Climber [illegible] 400 DM Tel 06[illegible] 703573

Verkaufe Nintendo Konsole mit 7 Spielen (Gradius, Castlevania [illegible] Preis [illegible] Verhandlungsbasis [illegible] 70 Gifhorn [illegible]

Verk. Game Boy + Tetris + 50 US Nintendo-Games [illegible] Codename Viper, Ninja [illegible] Contra [illegible] Shadowgate [illegible] **+ vieles mehr Tel 089/4701576**

Verk. US + japanische Nintendo Games: Roadblasters, Guns[illegible] Service, Blades of Steel, Ninja [illegible] Contra, Batman [illegible] Tel 089[illegible] ab [illegible] Uhr

PC-ENGINE

Verkaufe [illegible] Warrior für [illegible] tausche gegen [illegible]

Su[illegible] Manfred [illegible]

Verkaufe F1 Dream, Altered B., Tales of M. je 40 DM, P47, Alien Crush je 50 DM, F1 Tribble [illegible]

Verkaufe PC-Engine plus Zubehör und 5 Module für [illegible] ab 18 Uhr

[illegible] 40 **DM, Granzort (SG) 60 DM, Wonderboy III 50** [illegible]

[illegible] Lightning, Chip Challenge, Gauntlet 3 und **Klax. Call 04203/2312 Di, Mi, Sa, So ab 17** [illegible]

Verkaufe PC-Engine RGB mit 3 Modulen [illegible]

PC-Engine + Dragon Spirit + Legendary Axe + Powergolf + Alien Crush Pinball für nur 390 [illegible]

[illegible] PC-Engine [illegible] Games [illegible]

[illegible] Module [illegible] PC-Engine **u. SNK Neo-Geo. Suche CD-ROM! Markus** [illegible]

Suche [illegible] und Zubehör [illegible]

Private Kleinanzeigen

PC-ENGINE

[illegible] DM mit Spiel + ohne 170 DM. 100% OK [illegible]

Verkaufe PC-Engine RGB + 5-Player-Apter + 4 Games (W.C. Tennis usw. + 3 Pads NP [illegible]

Verkaufe PC-Engine + Spiele + XE1Pro + AV-B + RGB Kabel für 450 DM. Thomas nach [illegible]

PC-Engine PAL, zu verkaufen m. Wonderboy, [illegible] Vorauszahlung [illegible]

SEGA MEGA

Verkaufe Phantasy Star II [illegible]

Suche Sega-Mega-Drive. Verk. SMS mit 3 Module und Nintendo mit [illegible] Modulen [illegible]

Mega-Drive, nur 4 Monate alt, zu verkaufen. Kombi-Version = PAL/RGB. Mit Garantie [illegible]

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 3 Spielen für [illegible]

Kaufe [illegible] Module für Sega Mega-Drive [illegible]

Gr[illegible] nach Japan + USA. Habt ihr schon Kontakt zu uns? Grabs-Info T.O. Währinger Str 24/24 A 1090 Wien. Go on!

Verkaufe [illegible] MD-Module [illegible] z.B. Darwin, Kujakuo, Rambo 3, Forgotten Worlds u.v.m. Tel 08395/7205

Verkaufe + Sega-Mega-Drive + 2 Joypads + 9 Spiele (Super Shinobi, Golden Axe, G u G II [illegible] dustr 30, 8000 München 60. Tel 089/831212

Suche [illegible] Mega [illegible]

Verkaufe Mega Drive! Ca. 2 Monate alt. Mit Spielen wie z.B. S. Shinobi, Golden Axe, auch Master System [illegible]

Verkaufe [illegible] Shinobi, Golden Axe, Thunderforce [illegible] Ghosts, Herzog 2. Jedes Spiel 60 DM. Tel [illegible]

Tausche o. verkaufe Module für SNK NEO-GE[O] [illegible]

[illegible]

SEGA MASTER

Verk. Sega Master. 3D Brille + Light Phaser [illegible] Module u. 48 Spiele inkl. 8 Joypad für 2000 DM. Tel. 06123/73949 von 8 bis 10 Uhr [illegible]

Verk. Captain S, Enduro R. G. Golf, G. Volley Ball, Quartett, Rocky, Secret C. World Soccer u. Pro Wrestling für je 45 DM. Tel [illegible]

Suche Module für Nintendo, PC Engine, Sega [illegible] 2300 Kiel [illegible]

[illegible] 22 Module für das Sega Master System [illegible] 20 DM [illegible]

Verkaufe Sega Master mit 3 Spielen für 160 DM. Tel. 030/8266452 [illegible]

[illegible]

Suche Lösung für Phantasy Star. Suche auch noch Spiele für Master System. Martin Noll [illegible]

Verkaufe Sega Master + Rapid-Fire + 14 Spiele [illegible]

Verkaufe Sega Master [illegible] + SG-Commander + RF-Switchbox + AV Kabel + 8 Games: Wonderboy I+II, Golden Axe, [illegible] VB 550 DM [illegible]

Verkaufe Phantasy Star I mit Komplettlösung [illegible]

Suche [illegible] Lord of the Sword [illegible]

Suche [illegible] bis 55 DM für SMD und bis 30 DM für SMS. Suche auch Zubehör. Tel. 0441/25723 o. 25460, ab 18 Uhr [illegible]

[illegible] Sega Mega [illegible]

[illegible] dem Lightphaser und 3D Brille. Neupreis ca. 500 DM [illegible]

Verkaufe Sega-Master-System + 25 Spiele, 3D Brille, Light Phaser, Joysticks + Dauerfeuer [illegible] VB 1000 DM [illegible]

Verkaufe 260 ST mit 1 MB + Blitter und TOS umschaltbar + zweiter Floppy + Spiele [illegible] + Maus [illegible] 700 DM [illegible]

Verkaufe Master System + 4 Spiele: Galaxy Force, Vigilante, R-Type, After Bur. + Hang on 350 DM. O. Stejskal Westhusenstr 5, 2000 Hamburg 65

Achtung [illegible] Wonder Boy [illegible] gegen Wonder Boy 3 und Altered Beast. Tel [illegible]

Verk. Phantasy Star und [illegible] 100 DM. Tausche die beiden Spiele [illegible] Mega Drive [illegible]

Suche Lösung für Phantasy Star. Suche auch noch Spiele für Master System [illegible] Sega Master

Phantasy Star Mod [illegible] 90 DM [illegible]

ATARI ST

Populous [illegible] World Games [illegible] 30 DM. Tel [illegible] 44/209530

ST Verkaufe [illegible] Am Bord [illegible] 6703 [illegible]

[illegible]

Verk. [illegible] Quadr. 30 DM [illegible] TOS 60 DM [illegible]

ST [illegible] Dungeon Master [illegible]

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe Dogs of WAR, The [illegible] Leisure Larry I+II u.v.a. Tel 02102/2572[illegible] Mo.-Fr. 17-19 Uhr, Sa.-So. ab 15 Uhr

Verkaufe [illegible] ST Spiele: Midwinter 35 Rainbow Islands [illegible] Suche Rings of Medusa [illegible]

Zuverlässiger Tauschpartner gesucht. ST [illegible]

ST Suche Simcity, Cell Games u. TV Sports Basketball [illegible]

Atari ST [illegible] Software Spiele-Anwende [illegible] 6162910 Abs. Etter Georg, Otto-Probst-Str [illegible]

Verkaufe Originale z.B. [illegible] Populous [illegible]

[illegible] Populous Carrier Comm., Starglider 1+2 je 40 DM [illegible] DM. Turbo C 100 DM. Tel 040/5000753

Suche [illegible] Listen an Arndt Faulhaber, Wilhelms- [illegible]

Verkaufe [illegible] Cybernoid 2, Personal Nightmare u.v.m. 30 bis 40 DM [illegible]

[illegible] Tel 02[illegible]35579

[illegible] jemand noch sonstige Elite-Tips? H. Deronda. [illegible]

Atari SC 1224-Farbmonitor gesucht! Angebote [illegible]

[illegible] Tower of Babel, Populous [illegible] 100 DM [illegible] Tel 040/4602905 [illegible]

Suche Phantasie 3 (zahle 50 DM + NN). Tausche auch gegen Dungeon Master [illegible]

Suche Tauschpartner für [illegible] 1040 STFM. Verkaufe, kaufe und tausche auch noch Module für Mega Drive, PC Engine u. Master System [illegible]

[illegible] Dragon [illegible] Originale [illegible] Tel [illegible]

Verkaufe Original ST Games ab 15 DM, z.B. Chamb. of Sh. 30 DM, Drakkhen 40 DM, P47 30 DM [illegible] Table Tennis 35 DM usw. [illegible]

Verkaufe [illegible] Atari ST und Amiga Software [illegible] PO Box 365 6400 AJ Heerlen, Holland (Originale).

[illegible] Atari ST [illegible] schreibt an P. Längauer, Payerg [illegible] Wien. Tel 0222/42099 [illegible]

Verkaufe 520 ST + 1 MB, 1 Laufwerk, SW-Monitor + Bücher + Software + Kabel + Joystick + Maus + Zubehör. VB 850 DM. [illegible]

Suche für Atari ST Pink Panther [illegible] und Rampage, zahle für jedes Spiel 40 DM. Ruft [illegible] ab 20 Uhr an. Tel 02636 [illegible]

Verkaufe Lynx + C.-Games + Blue Lightning für 159 DM, fast neu. Modem 2400 Baud für [illegible] Rings of Medusa [illegible] 35 DM. Tel [illegible]

Verk. Midwinter, Falcon, Populous je 40 DM u. [illegible] Conqueror [illegible]

Verk. ST Orig. [illegible] 20 DM [illegible] Tel. 089/724540

Verk. ST-Originale je 20 DM. Epyx World Gre-at. = 4 Sp. Arena, Terrorpods, Ringside, Mega Pack = 6 Sp., Karate Kid 2, Weird Dreams [illegible] 089 724540

Verkaufe einige meiner Atari ST und C64 Tape Originale. Sowie einige Original Anleitungen + Fachbücher. Liste bei: Guido Kempe, [illegible]

Suche alte Infocom [illegible] Verkaufe Hades Nebula, Amazon [illegible] je 20 DM [illegible] Tel [illegible] 794285 ab 20 Uhr

[illegible] dringend. Suche jegliche Soft u. Hardware, die den Scanner Spat unterstützt. [illegible] 2278 Nebel/Amrum, nur ST

Verkaufe [illegible] Games: Pirates, [illegible] Strikes Back, Full M. Planets, Empire, Starglider 2 je 25 DM. GFA Basic 3.0 für 100 DM. Ralph [illegible] Tel 07152/4862

Scanner + original Software für Atari ST günstig zu verkaufen [illegible] Tel 04242/62930

Atari SC 1224 Farbmonitor gegen Höchstgebot zu verkaufen oder tausche gegen Atari XL/XE [illegible]

Verkaufe Atari 520 STM + SF314 + SM124 außerdem 14 Originalspiele, 1 Joystick und Zubehör. VB 1100 DM. 2 Jahre alt. Tel [illegible] ab [illegible] Uhr Olaf [illegible]

ST Verkaufe original Kult (30) und Starflight [illegible] Suche [illegible] Habe Populous [illegible]

Verk. Atari ST 520 + 12 Originalspiele, z.B. North + South, Player Manager, Kick off usw. Tel 06[illegible]33559, ab 17 Uhr

Verkaufe Rings of Medusa 40 DM [illegible] 30 DM und Falcon F 16 50 DM. Alles Originale mit Anleitung. Tel [illegible] 595828

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für Atari. Habe [illegible] Spiele [illegible] Str 6, 3478 Fürstenberg. Ich antworte zu 100%

1-MB-Erweiterung für 260/520 ST m. Einbau [illegible] 150 DM. Tel 07195/67670 ab 20 Uhr

Achtung:

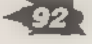
Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur in Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,– gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

[illegible] Pools Saga [illegible] 40 DM, [illegible] Plus 2.02 + 15 Mäuse [illegible] (100 DM), Wolfgang Hans [illegible] Feuersang 20, A 5542 [illegible]

KONTAKTE

Verkaufe TI99/4A + Ext. Basic + Spiele + Info-Material + Magazine. Preis VS (wenig). B. Meyer Tel. [illegible] ab 19 Uhr

We are [illegible] Call us [illegible] FAS [illegible] 9628 [illegible] 500 [illegible]

Berlins bekanntester u. erfolgreichster SEGA SEGA-MEGA-DRIVE u. Nintendo Fan-Club [illegible] Wir sind gut! Tel. 030/[illegible]98 6

Viele Videospiele [illegible] alles. WIR bieten [illegible] MEHR. Alle Systeme, auch [illegible] Club [illegible] vom Distributor! Hot-News, Tips & Tricks aus USA und Japan [illegible] Hompe [illegible] u.v.m. Kostenloses Info bei: VGC A. Knaul [illegible] 28, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel. 02202/37609

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 der Power Play [illegible] Angebote an Rüdiger Gottwald, Hasedistr. 4 [illegible]

[illegible] Amiga [illegible]

Amiga + C64. Tausche + verkaufe Hot Warez [illegible] Zahlung. Kaufe + tausche PC-Engine Module. Hot swap only! Swap + Sell Tel. 0228/566716 [illegible]

[illegible] Adapter [illegible] 154 II 20 DM, Handbuch f. Präsident-Printer 6320 5 DM, für 1541 II 5 DM, Geos 2.0 30 DM, Maus f. Geos 20 DM mit Handbüchern, diverse Kabeln 5 DM. Call [illegible] 37264

Dragon Flight: Welcher Rollenspielfan hat Erfahrung mit diesem Spiel gemacht? [illegible] Tips [illegible] Geise, [illegible] 4934 [illegible]

Suche Kontakte zu [illegible] Amiga-Freaks [illegible] Amiga [illegible] Postfach 1265 [illegible] 4500 [illegible]

Suche Power Play komplett Jahrgang 1988 Tel. [illegible] 73150

C64 PMS [illegible] DM [illegible] Info 065/63/8611

Suche Mitspieler für Middleage 2.0-Postspiel 4 DM Runde, 2-Wochenzeit. Gratisinfo (Rückporto). Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 [illegible] PBM [illegible] MA

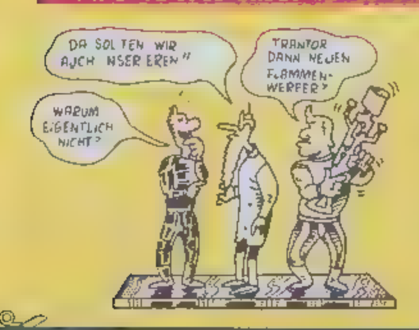
Viele Videospiele [illegible] Alle Systeme [illegible] gratis. VGC A. Knaul, Sande Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel. 02202/37609

[illegible] suche [illegible]

[illegible] gesucht [illegible] BM Amiga [illegible] Tel. 05103/8546 ab 16 Uhr

"The Toncats – Amiga" If you wanna swap the newest Stuff Call me at 159585 [illegible] in 4500 Os[illegible] Answer

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen privaten Kleinanzeigenteil von ***POWER PLAY*-Contact**

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

In Ausgabe 11/90!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 11/90** von



Rubrik	Amiga	Atari ST	Nintendo
	C 64/128	Sega Master	PC-Engine
	MS-DOS PCs	Sega Mega	Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum | Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 11/90 von

POWER PLAY

Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.9.90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

KOMET MIT VERSPÄTUNG

Damokles

Was lange währt, wird endlich gut. Satte vier Jahre vergingen von der ersten Pressemitteilung zum fertigen "Damokles" (Zur Erinnerung: Programmierer ist Paul Woakes, der sich mit "Mercenary" und "Escape from Targ" einen Namen machte). Jahre zu spät ist auch der Spieler, der soeben im Gamma-System ankommt, um dem dortigen Präsidenten einen Besuch abzustatten. Als er dort landet, erlebt er eine Überraschung: Keine Begrüßung, kein roter Teppich, nicht mal ein Empfangskomitee. Der ganze Planet ist evakuiert. Grund ist der Komet "Damokles", der in drei Stunden, 10 Minuten und 11 Sekunden aufschlagen wird — das Ding ist schon am Firmament zu bewundern. Ziel des Spiels ist es, den Aufprall zu verhindern.

Der Spieler bewegt sich frei in der einer dreidimensionalen Landschaft. Er kann Gebäude betreten, mit Aufzügen in verschiedene Stockwerke fahren und dort ein wenig herumschnüffeln. Viele Gegenstände lassen sich mitnehmen, manche sogar verkaufen. Um sich schneller fortzubewegen, besteigt man entweder ein Auto oder einen Jet. Mit dem Auto bricht man über die Planeten-Oberfläche, mit dem Jet kann man sogar in vom Planeten fliegen. Im Gegensatz zu "Mercenary" spielt Damokles nämlich auf mehreren Sternen. Neun Planeten und 19 Monde warten auf Ihren Besuch. Dabei sollte man bedenken, daß es viel Zeit braucht, von Planet zu Planet zu hüpfen.

Damokles naht in rasantem Tempo. *al*

Das Vorgängerspiel Mercenary war nicht so ganz mein Fall. Die "durchsichtige" Vektorgrafik war mächtig abstrakt, dazu kamen einige zu unlogische Puzzles. Obwohl das Grundspielprinzip bei Damokles nicht wesentlich geändert wurde, macht mir der Nachfolger wesentlich mehr Spaß. Die 3D-Grafik ist jetzt ausgefüllt, wirkt dadurch wesentlich realistischer und vermittelt ein bombiges Fluggefühl. Im Spiel gibt's öfters mal einen Hinweis und durch fünf Lösungswege kommen auch Hardcore-Tüftler auf ihre Kosten. Das ständige Gebäude-suchen-und-Gegenstände-einsacken verkörpert nicht gerade die hellste aller Spielideen, aber die Atmosphäre ist so gut, daß man immer wieder gerne eine Runde dreht. Erfreulich zudem, daß Damokles komplett im Speicher steht (Nachladen ade). Auf so überzeugende Weise wie Paul Woakes hat noch kein Programmierer ein ganzes Sonnensystem in den Computer gepackt.

Gut!

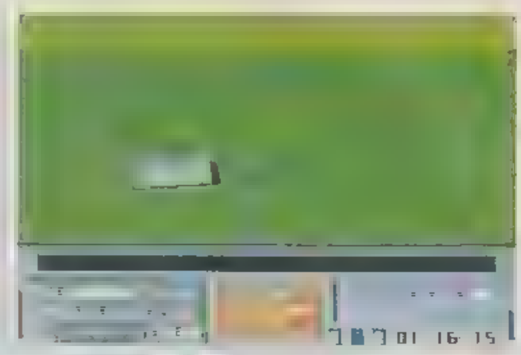
Das lange Warten hat sich gelohnt: Damokles ist wirklich schön geworden. Zwar hätte die 3D-Grafik etwas flotter sein können, aber im Endeffekt sind sie immer noch schnell genug, um keine öden Wartezeiten ausbrechen zu lassen. Mir gefällt die ausgetüftelte Geschichte und das riesige Universum, bei dem in jeder Ecke etwas los ist. Man kann stundenlang rumgondeln, ein wenig Sightseeing machen und sich von den neckischen Feinheiten begeistern lassen. Am besten kommt allerdings das Science-fiction-Flair rüber. Wenn man mit seinem Gleiter im Weltall baumelt und die Sonne über Eris aufgeht, kommt man sich wie Luke Skywalker persönlich vor. Damokles ist eine gelungene Mischung guter Geschichte, "Starglider II" und dem Vorgänger, der nun wirklich nicht einfach zu lösen war.

Gut!

STECKBRIEF

Genre: Action Adventure
Hersteller: Novagen Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS		AMIGA	74%
nicht geplant		Grafik 78%	Sound 10%
		POWER-WERTUNG 74%	
ATARI ST	**74%**	**C 64**	
Grafik 78%	Sound 10%	nicht geplant	
POWER-WERTUNG 74%			



Das Penthaus ist einen Besuch wert (Atari ST)

Der Spieler erhält im Lauf des Spiels eine Menge Informationen. Überall auf dem Planeten liegen Notizblöcke, Kladden oder Akten, die man mitnehmen kann. Sie enthüllen interessante Fakten. So hat beispielsweise der geniale Professor Hanssen eine Lösung gefunden, um den Kometen in Stücke zu sprengen. Leider hat er Zoff mit dem Präsidenten und ist schmollend verschwunden. Außerdem vermißt werden vier wichtige Päckchen, die Postbeamten auf Eris scheinen auch nicht die Hellsten zu sein.



Nur noch ein paar läppische Minuten, dann fällt Ihnen eine Tonne Geröll auf den Kopf (Atari ST)

N$ CREDITS 089 / 769 82 20

Amiga Atari IBM C-64

Titel	AMI	ST	IBM	C 64
688 ATTACK SUB	65 90		74 90	
A 10 TANK KILLER			89 90	
ADIDAS CHAMPIONSHIP				40 90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	63 90			
A[illegible]	72 90	72 90		44 90
AM ICEHOCKEY	67 90			
AMC				34 90
AMERICAN DREAMS	67 90			34 90
ANT HEADS	39 90			
APPRENTICE	45 90			
ARMADA	72 90			
ATOMIX	61 90	61 90		33 90
AUSTERLITZ	67 90		66 90	
BAD BLOOD			69 90	
BALANCE OF POWER 1990	66 90	66.90	66 90	
BAL. OF THE PLANETS			69 90	
BARDS TALE	29 90	29.90		39 90
BARDS TALE II	59 90		65 90	41 90
BARDS TALE III				41 90
BASKETB. MINDSCAPE			72 90	34 90
BATMAN THE MOVIE	67 90			34 90
BATTLE OF NAPOLEON			72 90	65 90
BATTLE SQUADRON	67 90			
BATTLECHESS	60 90	67.90	67 90	39.90
BATTLEHAWKS 1942	68 90	58.90	68 90	
BATTLETECH	87 90			48 90
BEAST	67 90			
BEVERLY HILLS COP				34 90
BLACK TIGER		61 90		34 90
BLOCK OUT	65 90		65 90	
BLOOD MONEY			67.90	34 90
BLOODWYCH DATA DISC	38 90			
BLOODWYCH	67 90			
BLUE ANGEL			62 90	4 90
BOERSENFIEBER	62 90	67 90	72 90	4 90
BOMBER MISS DISC		36 90	36 90	
BORODINO	72 90		72 90	
BOXING MANAGER	51 90	51 90		34 90
BUDOKAN	65 90		65 90	
BUNDESLIGA MANAGER	61 90		58 90	
CABAL	67 90			34 90
CALIF. CHALLENGE 10K	29 90			
CALIFORNIA GAMES		61 90		
CARRIER AT WAR				41 90
CARRIER COMMAND	67 90		76 90	41 90
CASTLE MASTER	67 90	67 90	75 90	34 90
CAVEMAN UG OLYMPICS			67 90	34 90
CENTURION DEF OF ROM			69.90	
CHAMPIONS OF SWORD [illegible]	62 90	47 90		34.90
CHAMPIONS OF KRYNN	66 90		72 90	59 90
CHAOS STRIKES BACK		67.90		
CHASE HQ	67 90			34 90
CHRONOQUEST II	72 90			
CHUCK YEAGERS 2.0			76.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41 90
CODENAME ICEMAN	84 90		99 90	
COLOSSUS CHESS X			69 90	
COLONELS BEQUEST			99 90	
COLONY	75 90			
CORDRAGON	65 90	65 90		
CORRIS	37 90			
CONQ. OF CAMELOT	65 90		99 90	
CONQUEROR 3D	65 90	65 90	65 90	
CRACK DOWN	62 90	57 90		34 90
CURSE OF AZ BONDS			72 90	61 90
CYBERBALL	48 90	48 90		
CYCLES	67 90		62 90	
DAMOCLES	58 90	62 90		
DARK CENTURY	63 90	63 90		
DIE HARD			67 90	48 90
DOMINATION	61 90			
DRAGON FLIGHT	76 90	75 90		
DRAGON FORCE	76 90			
DRAGON'S STRIKE			77 90	
DRAGON WARS			65 90	41 90
DRAGONS BREATH		77.90		
DRAGONS LAIR II	99 90			
DRAKKHEN	77 90	77.90	72 90	
DUNGEONMASTER		67.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67 90			
DYNASTY WARS	59 90	48 90		34 90
E MOTION	62 90	57 90	67 90	34 90
E HUGHES INT SOCCER	56 90	55 90		34.90
EAR. HORSE			69 90	
EAST VS WEST	56 90	56 90		
ELITE		65 90	65 90	
EMLYN 21				41 90
ESC FROM THE PLANET	48 90	48 90		
EUROP CHALLENGE IDM	29 90		39 90	
EUROPEAN SPACE SIM	72 90	72 90	99 90	
F 15 STRIKE EAGLE II			86 90	
F 16 COMBAT PILOT	65 90	65 90	66 90	48 90
F 16 FALCON	72 90	65 90	89 90	
F 19 STEALTH FIGHTER		85 90	96 90	
F 29 RETALIATOR	64 90	64 90		
FERRARI FORMULA ONE	65 90		65 90	34 90
FIGHTING BOMBER	72 90	67 90	87 90	40 90
FINAL COUNTDOWN	61 90			
FIRE & BRIMESTONE	65 90	65 90		
FIRE BRIGADE	72 90	72 90		
FIRST CONTACT	67 90			
FLIGHT SIM IV			146 90	
FLIGHT SIM II	95 90	95 90		
FLOOD	65 90	65 90		
FOOTB MAN W CUP ED	40 90	61 90	61 90	34 90
FOOTB MAN 2 + EXP KIT	48 90			34 90
FORGOTTEN WORLDS				34 90
FUGGER	51 90	61 90		34 90
FULL METAL PLANET	67 90			
GHOSTBUSTERS II	67 90	50 90	72 90	34 90
GHOSTS'N GOBLINS	51 90	61 90		
GIANTS	72 90			
GOLD OF THE AMER	62 90	67 90		
GO STRUSH	72 90		2 90	
GRAND PRIX CIRCUIT	62 90		99 90	34 90
GRAVITY	62 90	62 90		
GREAT COURTS	65 90	65 90	65 90	48 90
GUNBOAT			87 90	
GUNSHIP	65 90		87 90	48 90
HAMMERFIST	67 90			34 90
HARD DRIVIN	61 90		65 90	34 90
HARLEY DAVIDSON			73 90	
HARPOON			90 90	
HEROES QUEST	0. 90		99 90	
HILLSFAR	59 90	59 90	59 90	48 90
HOYLE BOOK OF GAMES? HO KLAY MAKER	65 90			
HOUNDS OF SHADOW	67 90			
IMPERIUM	65 90	65 90		
INFOSSAMDLE		47.90		34.90
INDIANA JONES ADV	65 90	65 90	72 90	
INDIANAPOLIS 500			66.90	
INFESTATION	65 90	65 90		
INFOCOM TRIPLE PACK			67 90	
INT 3D TENNIS	59 90	59 90		34 90
INTERPHASE	59 90			
INTERPHASE	65 90			
IRON LORD	65 90	65 90		41 90
IT CAME F THE DES	72 90			
ITALY 1990	67 90	67 90	62 90	48 90
IVANHOE	67 90			
JET FIGHTER			05 90	
KAISER	95 90	95 90		
KALAHAN	65 90	60 90		
KICK OFF		44 90		
KICK OFF II	59 90	59 90		34 90
KID GLOVES	67 90			
KING S Q 3ER PACK	65 90	66 90		
KING S QUEST IV		73 90	69 90	
KLAX	49 90	49 90		
KNIGHTS OF CRYSTAL	77.90			
KNIGHTS OF LEGEND			72 90	48 90
LAST NINJA II	59.90	04 90	59 90	
LEADERBOARD COLLECT	60 90	67 90		41 90
LEAVIN TERAMIS	67 90	67 90		
LEGEND OF FAIRGHAIL	77 90	89.90		
LEISURE S LARRY	60 90			
LEISURE S LARRY II		74 90	89 90	
LEISURE S LARRY III	89 90	89 90	89 90	
LHX ATTACK CHOPPER			99 90	
LIFE & DEATH			97 90	
LOGO	67 90			34 90
LOMBARD RAC RALLY	62 90			
LOOM	64 90		64.90	
LORDS OF THE RIS SUN	72 90			
LOST DUTCHM MINE	67 90			
M1 TANK PLATOON			89.90	
MANHUNTER II	72 90		80 90	
MANIC MANSION 2/? MANL...	62 90	61 90	67 90	34.90
MANIAC MANSION	65 90	66 90	65 90	48 90
MECH WARRIOR			77.90	
MICROPROSE SOCCER	66 90	65 90	65 90	48 90
MIDWINTER	65 90	65.90	59 90	
MIGHT & MAGIC II	75 90		76 90	44 90
MILESTONES COMP	60 90			4 90
MUSCLE CARS	72 90		77.90	
NEW ZEALAND STORY	62 90			
NINJA WARRIORS	61 90	61 90		34 90
NORTH & SOUTH	62 90	62 90		
NUCLEAR WAR	67 90		72 90	
OIL IMPERIUM	61 90	61 90	51 90	34 90
OMEGA	72 90	72 90	72 90	64 90
OPERATION THUNDERBOLT				34 90
P 47	67 90			
PANZER BATTLES				43 90
PGA GOLF			65 90	
PHARAOH		65 90	55 90	
PINBALL MAGIC	61 90	61 90		
PIPEMANIA	67 90	48 90	67 90	34 90
PIRATES	69 90	69.90	65 90	48 90
PLAYER MANAGER	61 90	61 90		
POLICE QUEST II		69 90	99 90	
POOL OF RADIANCE			56 90	55 90
POPULOUS	65 90	65.90	65 90	
POPULOUS DATA D	36 90		39 90	
POWERBOAT	62 90			
POWERDRIFT		62 90		34 90
POWERDROME			65 90	
PRO TENNIS	16 90	16 90		
PROJ. FIRESTART				39 90
PROJECTYLE	65 90	65 90		
PRUDENCE			65 90	
RAILROAD TYCOON			69 90	
RAINBOW IS ARTS	62 90	53 90		34 90
RED LIGHTNING	72 90			
RED STORM RISING		67 90	8 90	48 90
RESOLUTION 101	65 90	65 90	65 90	
REVOLUTION			65 90	
RICK DANGEROUS	67 90			
RINGS OF MEDUSA	65 90	65 90	65 90	
ROCK N ROLL	68 90	68 90		41 90
RORKE S DRIFT	62 90	62 90		
RVF HONDA	65 90	65 90		
SAMURAI			77 90	
SECOND FRONT			79 90	
SECRET OF SR BL			67 90	
SENTINAL WORLDS				34 90
SHUFFLE? SEUCK	73 90	73 90		
SEV CAL OF JAMB	61 90			
SHERMAN M4	65 90	65 90	65 90	
SHINOBI	61 90			34 90
SILENT SERVICE	64 90	64 90	64 90	41 90
SILKWORM	61 90			
SIM EARTH? SN...			12 90	
SIM CITY	7 90	72 90	73 90	48 90
SIM CITY TERR ED	37 90		37 90	
SKI OR DIE			67 90	34 90
SKIDZ	48 90			
SORCERIAN			89 90	
SPACE ACE	90 90	90 90		
SPACE QUEST II			84 90	
SPACE QUEST III	89 90		89 90	
SPACE ROGUE	74 90		74 90	48 90
STAR FLIGHT	89 90			
STAR COMMAND	74 90	74 90		
STAR FLIGHT				34 90
STAR TREK				34 90
STARGLIDER	62 90	62 90		
STARGLIDER II			66 90	
STEALTH FIGHTER				48 90
STILL THUNDER				41 90
STELLAR CRUSADE	67 90			
STORM ACR. EUROPE				56 90
STORMLORD? STRIKE				41 90
STUNT CAR RACER	65 90	65.90	65 90	34 90
SUMMER EDITION		59 90	59 90	34 90
SUPER CARS	29 90		29 90	
SUPER WONDERBOY	67 90			34 90
SWORD OF ARAGON	72 90			
SWORD OF TWILIGHT	65 90			
TANGLED TALES			72 90	48.90
TANK			89 90	
TEENAG MUTANT NINJA	64 90			
TENNIS CUP	65 90	65 90		
TEST DRIVE II	67 90		67 90	41 90
TETRIS			44 90	
THEIR FINEST HOUR	72 90		72 90	
THEME PARK MYSTERY	67 90			
THIRD COURIER	63 90	58 90		
TIEBREAK TENNIS	59 90	59 90	72 90	37 90
TIME SOLDIER	59 90	51 90		34 90
TIMES OF LORE	67 90			
TOWER OF BABEL	65 90	62 90		
TRACON			65 90	
TRIAD II	65 90	67 90		
TRIAD III	72 90			
TURN IT	44 90			
TURRICAN	61 90			34 90
TV SPORTS BASKETB.	72 90			
TV SPORTS FOOTBALL	72 90	62 90	72 90	40 90
TWINWORLD	65 90	62 90		
UFO			67 90	
ULTIMA IV	64 90			
ULTIMA TRILOGY			02 90	41 90
ULTIMA V	73 90	73 90	73 90	61 90
ULTIMA VI			89 90	
UMS SET	39 90			
UNREAL	69.90			
VENDETTA				34 90
W GRETZKY ICEHOCKEY	58 90	67 90	67 90	
WALL STREET WIZARD	51 90			
WASTELAND				41 90
WAR DOGS			65 90	
WEST PHASER	67 90			
WINDWALKER? WIN FR THE KIN			61 90	
WOLF PACK			89 90	
WORLD CUP 1990	51 90			
WORLD CH. YEAR 90 COMP	64 90	64 90		44 90
X OUT	51 90	51 90		34 90
XENOMORPH	67 90			
XENON II	62 90	62 90	65.90	
XYBOTS? ZEPPI'S REVENGE				34 90
ZAK MC KRACKEN	65 90	65 90	61 90	48 90

Sega Mega Drive

Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis
AFTERB. II	95 90	GHOSTBUSTERS	99 90	PSY O-BLADE	99 90	THUNDERFORCE III	89 90
ALEX KID	49 90	GHOULS'N GHOSTS	65 90	RAMBO III	67 90	WHIP RUSH	75 90
ALT. BEAST	67 90	HERZOG II	79 90	SOKOBAN	59 90	WORLD CUP SOCCER	99 90
ASSAULT S.1	95 90	HURRICANE	89 90	SUPER BASEBALL	85 90	ZOOM	69 90
COLUMNS	89 90	KUJAKUOH II	74 90	S MASTERS GOLF	85 90	H JOYBOARD XE 1 ST	99 90
CURSE	69 90	NEW ZEAL STORY	87 90	SHIFAI BASKETB	65 90	H JOYPAD	41 90
DARWIN 4081	76 90	OSOMATSUKU	40 90	TATSUJIN	69 90	H SEGA MEGA PAL	789 00
DJ BOY	69 90	PHANT STAR III	99 90	THUNDERFORCE II	77 90	H SEGA MEGA RGB	789 00
FORGOT WORLDS	65 90						

PC Engine

Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis
ARMED F	89 90	F 1 TRIP BATTLE	89 90	RASTAN SAGA II	99 90	CD ALTERED BEAST	69 90
ATOM ROBOKID	95 90	DAI AGA 88	59 90	R TYPE I	69 90	CD DARIUS	105 00
BARUMBA	75 90	HEAVY UNIT	69 90	SHINOBI	98 90	CD DIA H BRINGER	109 00
BASEBALL 90	79 90	KIKIKAIKA	78 90	SIDEARMS	89 90	CD FINAL ZONE	105 00
BE BALL	89 90	KING OF CASINO	69 90	SOKOBAN	89 90	CD GOLDEN AXE	89 90
BLODIA	69 90	KNIGHT RIDER	74 90	SON SON II	89 90	CD SIDEARMS	89 90
BLOODY WOLF	85 90	MAH WRESTLING	91 90	SPACE HARRIER	89 90	CD WONDERBOY III	89 90
BLUE BLINK	89.90	MO DROADUR	59 90	5 STAR SOLDIER	99 90	H 5 PLAYER ADAPTER	43 90
BULL FIGHT	75 90	MR HELI	75 90	T OF MONSTERPATH	79 90	H CD ROM ADAPTER	39 00
CYBERCROSS	69 90	NEW ZEAL STORY	79 90	TATSUNOKO FIGHT	89 90	H CD INTERFACE	645 00
DEEP BLUE	59 90	NINJA SPIRIT	99 90	TIGER HELI	89 00	H CORE GRAFX PAL	779 00
DOMOKAIDON?	69 90	NINJA WARRIORS	89 90	VEIGUES	99 90	H CORE GRAFX RGB	379 00
DORAEMON	48 90	ORDYNE	91 90	VIGILANTE	84 90	H JOYBOARD XE 1 PC	69 90
DOWNLOAD	99 90	PAC LAND	39 90	VOLFIED	89 90	H JOYPAD	37 90
DRAGON SPIRIT	58 90	PARANOIA	79 90	WINNING SHOT	49 90	H SUPER GRAFX PAL	495 00
DROP ROCK	69 90	PSYCHO CHASER	79 90	WONDER MOMO	69 90	H SUPER GRAFX RGB	495 00
DUNG EXPLORER	78 90	PUZZNIC	89.90	XEVIOUS	95 90	SG BATTLE ACE	79.90
FINAL LAP TWIN	89 90	P 47	89 90	YAKSA	49 90	SG GRAND ZOEIO	87 90

Game Boy

Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis	Artikel	Preis
BATMAN	45 90	COSMO TANK	49 90	NEMESIS	41 90	QUARTH	37 90
BOXING	46 90	FUNNY FIELD	49 90	PIPE DREAM	53 90	SPACE INVADERS	79.90
CARD GAME	49 90	MAKAMURA Q	53 90	PUZZLE BOY	28 90	H GAMEBOY CONSOLE	199 00
CASTLEVANIA	53 90						

Versandbedingungen

Inland: Versand per Nachname oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verpackung DM 9,-

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verpackung DM 11,-

Preisliste gegen Freiumschlag

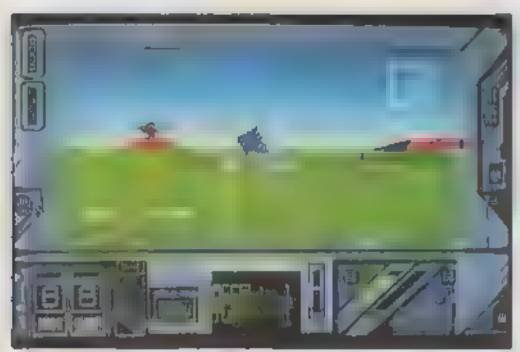
Umtausch ist bei Soft- und Hardware ausgeschlossen

Versandanschrift

NO-CREDITS
Partnachplatz 7
D-8000 München 70

Tel.: 089 / 769 82 20

Nur Versand, kein Ladenverkauf !



Die unsanften Rempeleien kamen also von hinten ... (MS-DOS/VGA)

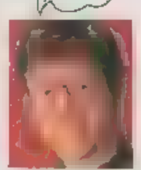


Wo sind bloß meine Feinde geblieben? (ST)

DONNERSCHLAG

Thunderstrike

Zu den Attraktionen des Abendprogramms gehört im 22ten Jahrhundert die futuristische Ballerei der "Ground Defence Games". Der Pilot sitzt in einem Gleiter und kann sich frei in der 3D-Landschaft bewegen. Von Generatoren werden Dronen abgeschossen, die unterschiedliche Programmierung haben. Manche gehen direkt auf den Piloten los, andere stürzen sich auf die Anlagen, die man verteidigen soll. Mit einer Kanone kann der Pilot die Maschinen zerballern, bis er alles abgeräumt hat. Danach geht's weiter in den nächsten Level. In "Thunderstrike" muß man insgesamt 50 Level säubern. Da die Gegner zahlreich und schlau werden, sammelt der Pilot Extra-Roboter ein, die ihm weiterhelfen. Neben dem Doppel- und dem extrastarken Schuß gibt's auch einen Schutzschild und neue Energie. Je nachdem, wie man abschneidet, wird das Schiff nach jedem Level schneller und wendiger. Stellt man sich nach Meinung des Programms nicht gut genug an, wird man degradiert. Das Programm unterstützt EGA und VGA-Karten. *al*



Nicht schlecht, was Millennium da zusammengezaubert hat. Den goldenen Piezzo hat sich der Musiker verdient, der aus dem PC-Piepser stilecht Bachs "Toccata & Fuge" orgeln läßt. Auch die Grafik ist sehr schnell und bringt durch die ungewöhnliche Die Kamera zieh nach Grafik Flair ins Spiel (vor allem unter VGA ist was geboten). Das Beste ist das Fluggefühl. Es lädt immer wieder zu einer Runde ein. Leider ist Thunderstrike schwer. Die ersten Level komme ich gut klar, aber spätestens in Level 6 ist das Leben futsch. Continue gibt's auch keines, so daß man wieder von vorne anfangen darf — ziemlich hart.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Millennium. Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 61%	AMIGA
Grafik: 71% Sound: 68%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG 61%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

ASTRO-SCHLUMMER

Dark Sat

Es ist schon ein Kreuz mit den Robotern. Kaum hat man die Kerle zusammengebaut, schon rebellieren sie. So auch auf Xerus, einer Minenkolonie, irgendwo in den Weiten der Galaxis. Ganze Heerscharen von Maschinenmonstern haben den Planeten besetzt und die Menschen mußten sich in die unterirdischen Schutzräume flüchten. Doch die Rettung naht: Zusammen mit Eurem treuen Gleiter und Eurem Lieblingslaser gleitet Ihr über die dreidimensional dargestellte Oberfläche des Planeten und schießt auf alles, was sich bewegt. Bewegt sich nichts mehr, habt Ihr schon das halbe Spiel geschafft. Jetzt heißt es aussteigen, mit dem Fahrstuhl in die Unterwelt brausen und den Rest der Blechlinge verschrotten. Während der oberirdische Spielteil die 3D-Sicht des Piloten bietet, müßt Ihr in der Unterwelt mit der Vogelperspektive vorlieb nehmen. In den zahlreichen Gängen findet Ihr, neben metallenen Gegnern, auch ein paar Extras, mit denen sich der Gleiter tüchtig aufmotzen läßt. Ein Extra-Laser, ein Extra-Turbo-Laser und Atomenergie in Dosen, alles was ein Terminator-Herz begehrt. *vw*

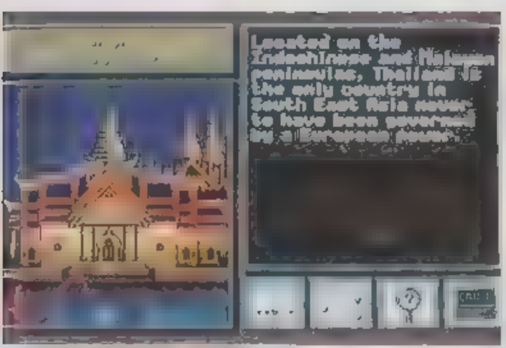
Was für ein Weltraum-Käse. "Dark Sat" bietet soviel Spaß wie ein Hyper-Sprung im Tiefkühlschrank. Der Grafiker ist offensichtlich farbenblind. Ich habe selten so unangenehme Braun- und Grüntöne auf dem Bildschirm gesehen. Der Sinn des Spiels erschöpft sich darin, ruckelnde Vectormobile abzuschießen und in atemberaubender Langsamkeit durch die Gegend zu zuckeln. Als Belohnung dürfen wir ab und zu in der kargen Landschaft ein Spezial-Item aufsammeln, das uns das Abknallen etwas erleichtert. Ein Spiel zum Abgewöhnen, laßt bloß die Finger davon. Wenn so die Zukunft aussieht, na dann, gute Nacht.



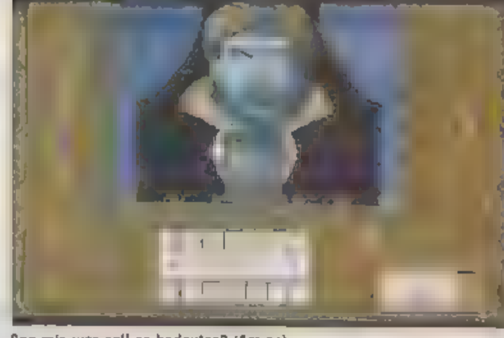
STECKBRIEF

Genre: Action Adventure
Hersteller: Loriciels. Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 22%
in Vorbereitung	Grafik: 38% Sound: 15%
	POWER-WERTUNG 22%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



In Thailand, da sind die Räuber (Amiga)



Sag mir, was soll es bedeuten? (Amiga)

RÄTSEL-GLOBUS

Carmen Sandiego

Ihr seid Assistent bei Interpol, aber Euer Sinn steht nach Höherem. Ihr möchtet Top-Agent und Meisterdetektiv werden. Da kommt Euch die Verbrecherbande von Carmen Sandiego gerade recht. Immer wenn die Bösewichter irgendwo auf der Welt einen teuren Kunstgegenstand gestohlen haben, schickt Interpol Euch auf die Reise. In dreißig Weltstädten, verteilt über den ganzen Globus, stellt Ihr Eure Nachforschungen an. Die verschiedenen Zeugen geben wertvolle Hinweise, aus denen Ihr den Fluchtweg der Gangster rekonstruieren müßt. Nun heißt es mit der Maus ein Icon anklicken, in das nächste Flugzeug springen und den Bösewichtern hinterherdüsen. Habt Ihr Euren Fahndungscomputer mit genug Beweisen gefüttert, erhaltet Ihr einen Haftbefehl. Ganz nebenbei lernt man noch viel Wissenswertes über die jeweiligen Länder und ihre Hauptstädte. Damit das alles nicht zu einfach geht, ist Euch von Interpol ein Zeitlimit gesetzt. Wenn Ihr nicht innerhalb einer Spielzeitwoche erfolgreich seid, wird Euch der Fall entzogen. vw

Geht so

"Carmen Sandiego" ist nett gemacht, die Grafik wirklich gelungen und auch die Musikbegleitung fällt nicht unangenehm auf. Da komplett mit der Maus gearbeitet wird, bietet auch die Benutzerführung keinen Anlaß zur Klage. Nur leider, leider das Rätselraten um "Carmen Sandiego" wird auf Dauer ganz schön eintönig. Man fliegt eine Stadt an, verhört die Zeugen, fliegt zur nächsten Stadt, usw. Irgendwann wird man durch eine animierte Verhaftungssequenz belohnt und wendet sich dem nächsten Fall zu. Für Leute, die in der Schule geschlafen haben und ihre Geographie-Kenntnisse auffrischen wollen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 61 %
in Vorbereitung	Grafik 67 % Sound 56 %
	POWER WERTUNG 61 %
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

COMPUTER-KIRMES

Theme Park Mystery

Da stirbt der reiche Erbonkel aus Amerika und ehe man sich versieht, hat man einen kompletten Vergnügungspark am Hals. Das wäre nicht weiter schlimm, wenn das Unternehmen ähnlich viel Profit abwerfen würde wie Disneyland, aber dem ist leider nicht so. Böse Mächte haben sich breitgemacht und vergraulen die Kundschaft. Also macht der Chef sich auf, um nach dem Rechten zu sehen. Bewaffnet mit Maus und Joystick heißt es, die Rätsel der Kirmes zu lüften. In vier Leveln, dem Traum- and, dem Drachenland, dem Zukunftsland und dem Land der Vergangenheit, muß man Rätsel lösen, alte Spielautomaten bedienen, mit Achterbahnen fahren und Geister fangen. Ein Teil der Level muß in alter "Jump and Run"-Tradition bezwungen werden. Dabei sammelt man magische Tränke, Goldmünzen und geheimnisvolle Dämonen auf. An anderen Stellen des Spiels marschiert man von Automat zu Automat und knackt Rätsel. vw

Geht so

Schade – "Theme Park Mystery" hätte ein gutes Spiel werden können. Die liebevolle Grafik ist ein Fest für jeden Kirmes-Nostalgiker. Leider wird der Spieler in keiner Weise über den eigentlichen Sinn und Zweck des Spiels aufgeklärt. Die Anleitung schweigt sich bewußt darüber aus. So läuft man dann etwas unmotiviert durch die Gegend und stirbt tausend Tode. Leider läßt sich auch kein Spielstand speichern. Hat man in den Action-Leveln alle Lebensenergie verbraucht, dann heißt es wieder von vorne beginnen und alle gelösten Rätsel nocheinmal lösen. Auf Dauer zehrt das gewaltig an den Nerven.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62 %
nicht geplant	Grafik 70 % Sound 58 %
	POWER WERTUNG 62 %
ATARI ST 62 %	**C 64**
Grafik: 70 % Sound 58 %	nicht geplant
POWER WERTUNG 62 %	

KANONEN-FUTTER

Guns or Butter

Chris Crawford hat wieder zugeschlagen. Nach dem nicht ganz so überwältigenden "Balance of the Planet" versucht Crawford die Strategiespielerherzen mit "Guns or Butter" zurückzugewinnen. Die Grundidee ist denkbar einfach: Ihr seid Herrscher einer Handvoll Provinzländer und müßt diese Ländereien beschützen und zu Wohlstand führen. Bevor Ihr Eure Herrscherkarriere startet, kann einer von drei Schwierigkeitsgraden eingestellt werden. Ist bei leichtester Einstellung Euer Land noch klein und überschaubar, der einzige Computergegner tölpelhaft, so müßt Ihr beim höchsten Schwierigkeitsgrad mit großem Land und sieben Gegnern fertig werden.

Um nun die Ländereien zu beeinflussen, müssen Arbeiter in verschiedenen, voneinander abhängigen Produktionsbereichen eingesetzt werden. So könnt Ihr Arbeiter in Wälder schicken, um dort Holz zu schlagen. Das Holz wird für landwirtschaftliche Geräte und zur Herstellung von Holzkohle benötigt. Die Holzkohle ist wiederum wichtig, um Eisenerze zu gewinnen, aus denen dann Schwerter oder Pflugscharen gebastelt werden können. Aber Vorsicht: Ihr habt immer nur eine begrenzte Anzahl an Arbeitskräften zur Verfügung. Wenn Ihr z.B. zu viele Arbeiter zum Schwerterschmieden abzieht, sind zuwenig Kräfte da, um Felder zu bestellen.

Um Euer Land gegen Übergriffe von finsteren Nachbarn zu schützen, müßt Ihr militärische Güter produzieren. Wer hier nicht genau abwägt, baut zu viele Panzer, während die Bevölkerung hungert. Sowas führt meist zum Putsch und Ihr werdet als Herrscher abgesetzt. Mit viel Militär könnt Ihr natürlich auch Nachbarn überfallen, um deren Länder in Euer Reich einzuverleiben – es kann Euch aber auch umgekehrt ergehen. Selbst Bündnisse sind möglich. Guns or Butter läuft nur mit EGA oder VGA Grafikkarte, Maus, Festplatte und benötigt mindestens 640 KByte RAM. *mh*

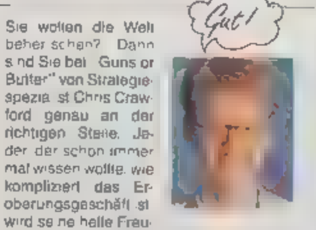
Was macht was? Auf einen Blick zu sehen (MS-DOS/VGA) ▶



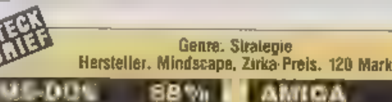
Wurden Sie einem dieser Herren Ihr Land anvertrauen? (MS-DOS/VGA)

Gut!

Na also. Ich hatte nach dem wenig glanzvollen Programm "Balance of the Planet" schon Schlimmes für "Guns or Butter" erwartet. Aber meine Skepsis war fehl am Platz. Guns or Butter ist ein feines Strategiespiel, an dem vor allem harte Taktikfans ihre Freude haben werden. Die Grafikpracht hält sich in Grenzen, aber der Spielspaß als Herrscher einiger schnucker Provinzen ist hoch. Der Entscheidungsdruck ist gewaltig und jeder falsche Zug kann der letzte sein ("Bau' ich jetzt noch mehr Kanonen, haben meine Leute nichts zu futtern, bau' ich keine Kanonen, fällt der Nachbar über mich her"). Leider gibt es auch etwas zu meckern. Zum einen ist die überwältigende Fülle der Details manchmal ziemlich unübersichtlich. Zum anderen wurmt, daß man das langatmige Aufmarschieren von Armeen nicht abkürzen kann. Außerdem ist die grafische Benutzeroberfläche von Guns or Butter zwar prächtig, aber auch verdammt langsam. XT-Besitzer sollten von diesem Programm die Finger lassen.



Sie wollen die Welt beherrschen? Dann sind Sie bei "Guns or Butter" von Strategiespezialist Chris Crawford genau an der richtigen Stelle. Jeder, der schon immer mal wissen wollte, wie kompliziert das Eroberungsgeschäft ist, wird seine helle Freude haben. Man glaubt kaum, was man alles benötigt, um eine Armee auszurüsten: Waffen, Sprengstoff, Nahrung, Transportmöglichkeiten, Energie. Das alles muß natürlich zuerst von Ihnen produziert werden. Ein Kurs in Betriebswirtschaft an der Universität ist nichts dagegen. Strategie-Fans, die vor Tabellen und Statistik nicht zurückschrecken, ist "Guns or Butter" vorbehaltlos zu empfehlen.



Genre: Strategie
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 68 %	AMIGA
Grafik: 42 % Sound: 3 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 68 %	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



So macht Lernen Spaß!

Die nächste Prüfung ist gerettet. Die neuen Lernprogramme »Spielend lernen« für [illegible] stupide Paukerei durch Abenteuer, Spaß und Quiz. Trockenes Schulwissen wird spannend aufbereitet und einprägsam vermittelt. Jedes Programm hat einen Lernteil und ein Quiz oder Spiel zur Überprüfung des neu erworbenen Wissens.

Jedes Programm nur

DM 49,–*

(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Erdkunde I
Bundesrepublik und DDR
Bestell-Nr. 38774

Erdkunde II – Vereinigte Staaten von Amerika
Bestell-Nr. 38776



Mathematik I – Geometrie
Bestell-Nr. 38777

Mathematik II – Algebra
Bestell-Nr. 38778

Mathematik III (Bruchrechnen)
Bestell-Nr. 38786

Physik I – Mechanik, Wärmelehre, Optik
Bestell-Nr. 38779

Englisch I
Bestell-Nr. 38775

Deutsch I (Grammatik)
Bestell-Nr. 38787

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei [illegible] in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Interessante Frauen, langweiliges Adventure (MS-DOS/EGA)



Kolonialherren gegen Krieger: 0 zu 1 (Amiga)

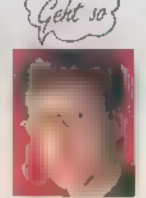
ARABISCHER CYBERPUNK

Circuit's Edge

Im arabischen Ghetto "Budayeen" gehören Leichen zum Alltag. Geschieht ein Mord, pickt sich die Polizei einen vermeintlich Schuldigen heraus. Doch das Auge des Gesetzes ist manchmal etwas kurzsichtig: das bekommen Sie in dieser Cyberpunk-Geschichte aus der Science-fiction-Welt George Alec Effingers schnell zu spüren. Bei einem Routine-Kundendienst werden Sie in eine Falle gelockt und böse zusammengeschlagen. Als Sie erwachen, liegt eine perforierte Leiche neben Ihnen. Die Mordwaffe – ein langer, spitzer Eiszerstoßer – in Ihrer Hand! Jetzt sollten Sie schnell den Mörder finden ...

Im Abenteuerspiel "Circuit's Edge" wird selten getippt, der Charakter wird mit der Tastatur oder der Maus durch das Ghetto gesteuert. Aus einer Menüleiste kann man seine Handlungen und Gespräche auswählen und sich so an 60 Orten mit den zehn Hauptpersonen herumschlagen. Wer seinem Charakter mehr Informationen oder besondere Fähigkeiten gönnen will, kann ihm für teures Geld einen "Skill-Chip" in die Birne stecken. *al*

Gehts so



Infocoms letztes Adventure kann mich nicht sonderlich begeistern. Die Mischung aus Cyberpunk, arabischer Kultur und kühlem Krimi ist auf den ersten Blick ganz interessant. Im Lauf des Spiels ist man allerdings mehr damit beschäftigt, irgendwelche Gegenstände zu beschaffen, um codierte Informationen entschlüsseln zu können. Diese Sucherei wird auf Dauer ziemlich öde. Auch die Gespräche mit den vielen Informanten sind etwas eintönig. Da haben sich die Programmierer nicht viel Mühe gegeben. Da hilft kein arabisches Flair: Circuit's Edge ist ein recht durchschnittliches Abenteuer ohne Biß.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Infocom, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 59%	AMIGA
Grafik 54% Sound 32%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG 59%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

KOLONIAL-K(R)AMPF

Rorke's Drift

Im Januar des Jahres 1879 wurde das englische Empire von den Eingeborenen Südafrikas unangenehm überrascht. Denn diese hatten gar keine Lust, sich kolonisieren zu lassen.

In dem Strategiespiel "Rorke's Drift" übernehmen Sie das Kommando über eine 137 Mann starke Truppe englischer Soldaten, die sich in dem Aussenposten Rorke's Drift am 22. Januar 1879 verschanzt hatten. Ihr Ziel: Den Angriff von 4000 Zulu-Kriegern zu überleben. Vor dem Start kann ausgesucht werden, ob die Zulus genauso angreifen wie beim historischen Vorbild, oder ob deren Strategie variiert. Sie dürfen jeden einzelnen Soldaten Ihrer Truppe, der aus einer "schrägen" Vogelperspektive zu sehen ist, steuern. Per Mausklick geben Sie für jeden Soldaten an, ob er z.B. angreift, ausruht, Verwundete versorgt oder eine bestimmte Stellung bezieht. Auf Tastendruck können Informationen wie Uhrzeit, Zahl der Verletzten und Gefallenen sowie die Kampfkraft der Soldaten abgerufen werden. Wer möchte, kann auch seinen Spielstand speichern. *mh*



Hilfe

Himmel hilf! Man sollte einigen Nachfahren der stolzen Zulus mal diese Diskette zuspielen. Bei dem anschließenden Massaker unter den Programmierern wäre ich gern dabei. Nicht nur, daß der historische Hintergrund für meinen Geschmack zu sehr verherrlicht wird (glorreiche Kolonialtruppen verhauen Negerarmee), auch spielerisch, taktisch und technisch ist "Rorke's Drift" ein Programm der übelsten Sorte. Das einzig Positive an diesem schwachsinnigen Programm sind die putzigen Sprites.



Genre: Strategie
Hersteller: Interceptor, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 4%
in Vorbereitung	Grafik 44% Sound 9%
	POWER-WERTUNG 4%
ATARI ST 4%	**C 64**
Grafik 44% Sound 9%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 4%	



POWER TIPS
ZUM SAMMELN



Wie inzwischen wohl jeder Midwinter-Spieler weiß, ist die Auswahl der Abenteurer-Gruppe von besonderer Bedeutung. Hier heißt es geschickt taktieren, weil unter den Helden nicht gerade eitel Sonnenschein herrscht. Einige der Kämpfer sind sich nämlich spinnefeind. Deshalb hat uns Jörn Pickhardt aus Meer

Name	befreundet mit	verfeindet mit	Fähigkeiten
Stark	Muddoc[illegible], Rudzinski, Courtenay	G[illegible]e	Driving, Sharpness
Pringle	Macleod, Flynn, Rudzinski	Chabrun, Jessop	
Flynn	Chab[illegible]n, F[illegible]nt, Macleod		Optimism
Tasker	alle Peace Officers	Revel, Ar[illegible]bier, Gunn	Stamina
[illegible]	alle Peace Officers		Optimism
Grice	Co[illegible]ay	Stark, Gaunt	
Gar[illegible]a	Mullie, Doughty	Croppe	Strength, Stamina

POWER TIPS
ZUM SAMMELN



Um in Ultima VI als Held erfolgreich zu bestehen, solltet Ihr tunlichst eine schlagkräftige Truppe um Euch versammeln. Hier hat Daniel Börgers aus Xanten eine Liste mit Cha

Gegenstand	Wirkung
p[illegible]ple Potion	protection
black potion	invisibility
white potion	x-ray
yellow potion	heal
green potion	Poison
blue potion	awaken
red potion	dispel magic
orange potion	sleep
storm cloak	negate magic
[illegible] wand	fireball/lightning bolt
magic bow	bis 20 Schadenspunkte
magic helm	schützt für 5 Punkte
magic shield	schützt für 5 Punkte
magic armour	schützt für 10 Punkte
glass sword	255 Schadenspunkte (zersplittert)
magic fan	wind change
rings protection	protection
rings invisibility	invisibility
rings regeneration	regeneriert pro Schritt einen Punkt
magic [illegible]	peer

POWER TIPS
ZUM SAMMELN



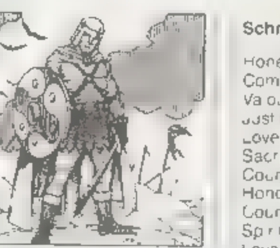
Nordwestlich vom Lycaeum im hier Sprüche des acht[illegible]len Kreises zu erlernen, muß man das Geheimnis der Wisps ergründen. Es handelt sich dabei um den Spruch Armaged

Schrein Prinzipien	gesteigerte Werte
Honesty Truth	+1 Intelligenz
Compassion Love	+1 Geschicklichkeit
Valour Courage	+1 Stärke
Justice Truth	+1 Intelligenz
Love	+1 Geschicklichkeit
Sacrifice Love	+1 Geschicklichkeit
Courage	+1 Stärke
Honor Truth	+1 Intelligenz
Courage	+1 Stärke
Spirituality Truth	+1 Intelligenz
Love	+1 Geschicklichkeit
Courage	+1 Stärke
Humility	keine

don. Wisps findet man u. a. auf dem Weg nordwestlich von Yew. Vorsicht, der Spruch vernichtet jegliches Leben auf Britannia!

Südöstlich von Yew, hier

POWER TIPS
ZUM SAMMELN



nutzt Norden, man gelangt vor den Thron von Lord British. Süden, man gelangt zum Eingang des Gargoylschreins von diligence. Nordosten der Gargoylschrein von pas-

	BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Chain Coif							15
Brass Helm						20	
Winged Helm							20
Iron Helm				15	20		
Spiked Helm		25					
Magic Helm				200			
Black Shield		30					
Kite Shield				25			
Curved Heater					20		
Door Shield		40					
Spiked Shield		30	25				
Cloth Armor	20				25		
Leather Armor	40				40	35	
Ring Mail						45	35
Scale Mail		75					70
Chain Mail					60		50
Plate Mail				100	120		
Magic Armor				350			
Spiked Collar		20					
Swamp Boots						10	



rakleren für Euch zusammengestellt d e Euch während des Abenteuers begegnen und die Ihr anwerben konnt D e anderen Tabel en geben an wo Ihr Eure Ausrustung kaufen könnt

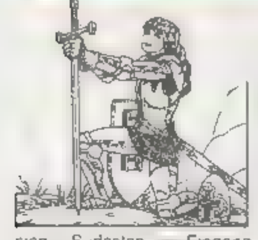
Name des Charakters	Klasse	Aufenthaltsort
Ber Lem eine Gargoyle	Fighter	Mittags vor dem Dungeon Hythloth
Bra ne	Fighter	Reisende Zigeunergruppe
Gorn	Fighter	Dungeon unter dem Palast von Blackthorn
Gwenno	Bard	Minor
Joana	Fighter	Yew
Julia	Bard	Minoc
Katrina	Fighter	New Magincia
Leodor	Bard	Buccaneer's Den
Leonna	Fighter	Buccaneer's Den
Seggallion	Fighter	Serpent's Hold
Sentr	Fighter	Serpent's Hold
Shelly (Die Maus)	Fighter	Castle of Lord British

was d e mag schen Gegenstände al es können und wie Ihr an den Schre ner Eure Fä h gkeiten ste gern konnt

Notwendig st der Bes tz von magischer Spruchen Mag e geschäfte s nd an fo genden Orten zu f nder

busch eine Liste al er Personen in M dw nter gesch ckt Bevor Ihr also eine Gruppe zusammenstellt so lte Ihr eber e n na nachschauen ob die betreffenden Leute auch m te nander können' E ne Party, in der Zw st und Stre t herrscher w rd n cht lange uber eben Außerdem st es wichtig uber d e Fah gkeiten der einze nen Personen Besche d zu wissen n der L ste werden nur E genschaften aufgeführt die mit Exce lent' bewertet werden Moral , Energy und "Alertness wurden da sie sich m Laufe des Sp e s ständig ändern nicht berucksichtigt *vw*

Name	befreundet mit	verfe ndet mit	Fähigkeiten
Wright	Muller Jessop Iwamoto	Jackson	allround Talent
Cropper	fast alle	Garcia	Optimism
Iwamoto	Wright Jessup		fast alles
Doughty	Muller Garcia Chabrun Courtnay		
Courtnay	Stark Caygill Revel	Doughty	
Hammond	Cropper	Revel	
Jessop	Wright Iwamoto	Flynn, MacLeod	Sharpness
Gaunt	Stark Tasker	Llewelyn Flynn Ambler Cropper	



sion Sudos'er Eingang zum Codex Sudwester — Gargoylsied ung Nordwester Eingang des Gargoylschre ns vor contro'

Ge d kann am besten an der Brucke nordöst ich von Yew er worben werden D e gefundenen Gegenstande können direkt n Yew verkauft werden A le von Personen gewunschten Bucher können im Dungeon unter dem Lycaeum gefunden werden Wer an Reagentien nteressiert ist sollte e n Gespräch mit dem Totengräber Mole und se nem Herrn Glen anfangen (nördl ch von Empath Abbey) Wer gerne v el läuft so lte d e Truhe von Nyslu dem Hofmag e untersuchen Wer schwach auf den Beinen st betrachte den linken Löwen m Palast von Lord Br t sh etwas genauer *vw*

	BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Torches	5				3		
Oil Flasks	5				4		
Lockpicks	7						
Gems	15				20		
Backpack	10			10			
Bags	5				1		
Shovel	20				15		
Powder Keg	40				30		

(BD Buccaneers Den SH Serpents Hold JH Jhelom TR Trinsic, Br Britain MI Minoc)

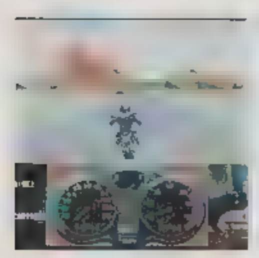


hat man zusätzlich die Mög ichkeit einen Magierstab zu erwerben)

Auf der nordwestl ich vor Skara Brae gelagerten Insel

Der Orb of the Moons der man zu Beg nn bes tzt kann d e Gruppe zu verschiedenen Orten transport eren Zu d esem Zweck w rd der Ste n n einer best mmter Richtung be-

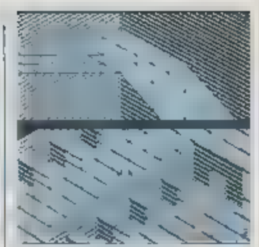
	BD	SH	JH	TR	BR	YEW	MI
Club	10		10		10		
Dagger	10		10		10	10	10
Oil Flask	4		2				
Throwing Axe	20	15			12		
Spear			15		20	12	
Main Gauche	25		20			20	
Hammer		20					
Mace				35			35
Sword				40	50		35
Morning Star		40				40	
Two-Hand Sword				75	80		
Two-Hand Axe		50		50		45	
Two-Hand Hammer			55				
Halberd		100					
Sling					10		
Bow			30		30		
Crossbow			40		40		
Magic Bow					300		
Ammunition			XX		XX		
Leather Helm	10						



Harley-Davidson

Das Harley-Rennen ist definitiv kein Glanzpunkt des Rennspiel-Genres. Zwar wurden Sound und Grafik gegenüber dem schaurigen PC-Original aufgemotzt, aber der Spielfluß ist immer noch so flott wie das LKW-Überholen mit einem Trabant. Auch die sporadisch eingestreuten Geschicklichkeitstests können nichts mehr wettmachen, denn die große, große Langeweile macht sich nach fünf Minuten breit. Nur was für Fans schwerer Maschinen – und dann vorher probespielen. *al*

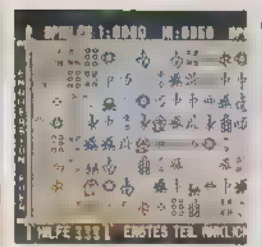
Genre: Rennspiel	
Hersteller: Mindscape	
Zirka-Preis: 80 Mark	
AMIGA	**32%**
Grafik: 45%	Sound: 25%
POWER-WERTUNG: 32%	



Domination

Das Strategie-Actionspiel "Domination" ist jetzt auch für die 16-Bit-Rechner zu haben. Leider ist "Domination" auf Atari ST eine ganze Ecke schlechter als die 8-Bit-Version. Die Steuerung ist schwammig und die Grafik wird dem ST in keinster Weise gerecht. Streckenweise sieht's aus wie auf dem guten alten Spektrum – das hätte man wirklich vermeiden können. Die Spielidee ist ja ganz nett, einen Zweispielermodus gibt es auch, aber der Spaß bleibt bei dieser Version auf der Strecke. *mh*

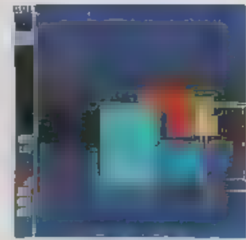
Genre: Actionspiel	
Hersteller: Magic Bytes	
Zirka-Preis: 70 Mark	
ATARI ST	**42%**
Grafik: 48%	Sound: 39%
POWER-WERTUNG: 42%	



Turn it

Kingsofts drolliger "Shanghai"/"Match it"-Verschnitt hat endlich den Weg vom Amiga auf den ST geschafft. "Turn it" entpuppt sich als ziemlich genaues Ebenbild der Amiga-Version mit all ihren Stärken: Einfaches, aber fesselndes Spielprinzip, Levels satt, ausgesprochen unkomplizierte Steuerung und ein günstiger Preis. Die etwas fuzzlige Grafik mit zum Teil schwer unterscheidbaren Farbmustern ist etwas gewöhnungsbedürftig. Dieser unfreiwillige Sehtest erspart fast schon den Gang zum Optiker. *hl*

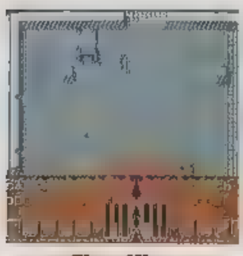
Genre: Denkspiel	
Hersteller: Kingsoft	
Zirka-Preis: 60 Mark	
ATARI ST	**80%**
Grafik: 63%	Sound: 65%
POWER-WERTUNG: 80%	



Block Out

Lange genug hat es ja gedauert: die Umsetzung des dreidimensionalen "Tetris"-Vergnügens auf Atari ST. Spielerisch und grafisch hat sich gegenüber den anderen Versionen nichts geändert. Ihr müßt in einen 3D-Becher unterschiedliche Klötzchen möglichst lückenfrei stapeln. Einstellbare Steinchenformen und Bechergrößen sorgen für die nötige Denkspielkurzweil. "Block Out" erreicht zwar nicht ganz den Suchtkoeffizienten wie das 2D-Vorbild, aber Spaß macht's allemal. *mh*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Chip/Rainbow Arts	
Zirka-Preis: 70 Mark	
ATARI ST	**74%**
Grafik: 59%	Sound: 32%
POWER-WERTUNG: 74%	



Fire King

"Fire King", das Gemisch aus ein bißchen Rollenspiel, ein wenig "Zelda" und einer Riesenportion "Gauntlet", macht auch auf einem PC eine gute Figur. Ihr steuert à la Gauntlet bis zu zwei Figuren gleichzeitig durch Schlösser und tiefe Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Viele Monster und Schätze sorgen für Abwechslung. Die Grafik ist ganz ordentlich, nur sollten AT-Besitzer ihre Maschine etwas "runterakten", ansonsten wird's zu schnell auf dem Bildschirm. *mh*

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: PSS	
Zirka-Preis: 90 Mark	
MS-DOS	**69%**
Grafik: 62%	Sound: 68%
POWER-WERTUNG: 69%	



Day of the Viper

Das Action-Adventure um diese Roboter, 25 Labyrinthstufen, Laser, Disketten und Computer gibt es nun auch für PCs. Gegenüber der Amiga- und der ST-Fassung hat sich nichts geändert. Ihr steuert einen Roboter, die sog. "Viper", durch 25 3D-Stockwerke eines alten Laborkomplexes auf der Suche nach Disketten und einem gemeinen Oberroboter. Auch wenn der Spielverlauf etwas beschränkt ist, bringt's eine Zeitlang Spaß. Ein paar Extras helfen Euch bei der Suche. *mh*

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Accolade	
Zirka-Preis: 90 Mark	
MS-DOS	**68%**
Grafik: 62%	Sound: 29%
POWER-WERTUNG: 68%	



Berlin 1948

Das mittelmäßige Detektivdrama im Stile alter Bogart-Filme, "Berlin 1948", gibt es nun auch für PC. Steuern Sie einen CIA-Agenten durch das Berlin des Jahres 1948. Sammeln Sie Hinweise, Gegenstände und wichtige Informationen, um eine verlorene Atombombe wiederzufinden. Grafisch sieht's unter VGA ganz passabel aus, aber der Spielwitz hält sich in Grenzen. Außerdem sieht's unter CGA und EGA ziemlich scheußlich aus. Nur absoluten Fans von Krimis zu empfehlen. *mh*

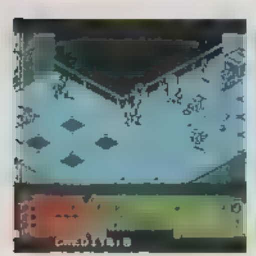
Genre: Adventure	
Hersteller: Time Warp	
Zirka-Preis: 90 Mark	
MS-DOS	**53%**
Grafik: 59%	Sound: 9%
POWER-WERTUNG: 53%	



Resolution 101

"Resolution 101" macht auf MS-DOS-PCs einen guten Eindruck. Die Gangsterjagd im Ghetto ist auch auf XTs erstaunlich schnell und wird auf ATs zum wahren Vergnügen. An der Grafik hat sich gegenüber den Amiga- und Atari-ST-Versionen nichts geändert. Die Stadtansicht ist detailreich und komplex. Es macht Spaß, immer mal wieder eine Runde als Kopfgeldjäger zu drehen und sich den Dealern an die Fersen zu heften. Das bringt Freude in den tristen Büroalltag. *vw*

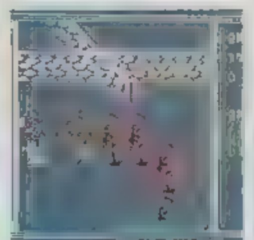
Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Millenium	
Zirka-Preis: 85 Mark	
MS-DOS	**66%**
Grafik: 70%	Sound: 30%
POWER-WERTUNG: 66%	



Escape from the Planet of the Robot Monsters

Das etwas konfuse Roboterabballern für einen oder zwei Spieler gibt's jetzt auch für den C 64. Diese Umsetzung reißt aber kaum einen Commodorianer zu euphorischen Jauchzern hin. Das wirre Spielprinzip ist wie schon bei den 16-Bit-Versionen nicht sonderlich angenehm auf; außerdem ist die C 64-Grafik ziemlich farbarm geraten. Man kann's zur Not spielen. *hl*

Genre: Action		
Hersteller: Tengen		
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark		
C 64		**45 %**
Grafik: 40 %	Sound: 67 %	
POWER-WERTUNG: 45 %		



Secret of the Silver Blades

Ohne Abstriche bei Komplexität und Spielprinzip schafften die SSI-Programmierer die Umsetzung des jüngsten AD&D Rollenspiels auf den C 64. "Secret of the Silver Blades" ist zwar nicht der beste Teil der Serie, bietet Rollenspielfans aber genug Stoff für ein paar durchwachte Nächte. Etwas nervtötend sind hingegen die Nachladezeiten. Trotz eines Schnelladers verursachen die häufigen Wartepausen viel Gram und schmälern den Spielspaß etwas. *hl*

Genre: Rollenspiel		
Hersteller: SSI		
Zirka-Preis: 90 Mark		
C 64		**76 %**
Grafik: 70 %	Sound: 36 %	
POWER-WERTUNG: 76 %		



Two to One

Die C 64-Version von "Two to One" krankt leider an den gleichen spielerischen Mängeln wie das Amiga-Vorbild. Der Spieler steuert ein Stäbchen mit einem grünen und einem roten Ende, das er unversehrt durch ein Labyrinth bringen muß. Zu zweit macht das einen Heidenspaß, weil man sich andauernd in die Quere kommt — aber alleine kommt schnell Frust auf. Die Grafik ist schlicht, auch der Sound nicht gut — trotzdem: Guter Durchschnitt zum fairen Preis, vorher ausproben, ob's gefällt. *al*

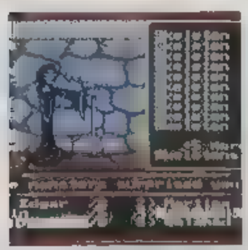
Genre: Geschicklichkeit		
Hersteller: Kingsoft		
Zirka-Preis: 30 Mark		
C 64		**54 %**
Grafik: 25 %	Sound: 34 %	
POWER-WERTUNG: 54 %		



Ski or die

Spielerisch müßt Ihr bei der C 64-Version des PC-Knallers "Ski or die" keine Abstriche machen. Fünf actionreiche Wintersportdisziplinen warten auf bis zu sechs Spieler. Wenn man von ein paar Abstrichen bei der Grafik absieht, bietet die Umsetzung das volle Spielvergnügen der PC-Version. Alle Disziplinen bieten eine ausgefeilte Steuerung. Wer schon den Vorgänger "Skate or die" mochte, wird's lieben. Die Diskettennachladezeiten halten sich zudem in annehmbaren Grenzen. *hl*

Genre: Sport		
Hersteller: Electronic Arts		
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark		
C 64		**74 %**
Grafik: 69 %	Sound: 66 %	
POWER-WERTUNG: 74 %		



Might & Magic II

Das Mammut-Rollenspiel "Might & Magic II" mit rund 250 Gegenständen, ein paar hundert Monstern, tiefen Dungeons, fast 90 Zaubersprüchen und fernen Aufträgen gibt's jetzt in überarbeiteter Form für den Amiga. Die Grafik und der Sound wurden extra für den Amiga aufpoliert. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad dieses Programms recht hoch angesetzt und Einsteiger werden ihre Probleme haben. Auch sollte man zum Spielen von Might & Magic gut englisch können. *mh*

Genre: Rollenspiel		
Hersteller: New World		
Zirka-Preis: 100 Mark		
AMIGA		**83 %**
Grafik: 76 %	Sound: 43 %	
POWER-WERTUNG: 83 %		



Loom

Loom gibt's jetzt auch in einer komplett deutschen Version für den Amiga. Man hat das Gefühl, vor einem PC-Emulator zu sitzen, denn die Amiga-Version entspricht 1:1 dem PC-Vorbild. Man hat sogar das PC-Ruckelscrolling übernommen, was auf dem Amiga nun wirklich besser geht. Spielerisch hat sich nichts geändert. Loom ist immer noch ein nicht sehr umfangreiches Adventure für Einsteiger. Einen ausführlichen Test der PC-Version findet Ihr in *POWER PLAY 7/90*. *al*

Genre: Adventure		
Hersteller: Lucasfilm Games		
Zirka-Preis: 100 Mark		
AMIGA		**54 %**
Grafik: 85 %	Sound: 42 %	
POWER-WERTUNG: 54 %		



Police Quest II

"Police Quest II" dürfen jetzt auch Amiga-Besitzer spielen. Der Bullensaga zweiter Teil ist ein klassisches Sierra-Adventure mit Actioneinlagen. Die Geschichte selber ist packend, dafür sind's die Ladezeiten um so weniger. Da die Soundeffekte gegenüber der PC-Version verbessert wurden, braucht es einige Zeit, bis das nächste Bild auf dem Schirm erscheint. Wohl dem, der eine Hard-Disk hat, ein MByte RAM braucht man außerdem. Insgesamt ein gutes, spannendes Abenteuer. *al*

Genre: Adventure		
Hersteller: Sierra		
Zirka-Preis: 110 Mark		
AMIGA		**79 %**
Grafik: 76 %	Sound: 65 %	
POWER-WERTUNG: 79 %		



Neuromancer

Kaum zu glauben: Electronic Arts Kultspiel "Neuromancer" auf dem Amiga. Wer hätte das noch zu hoffen gewagt? Grafik und Sound haben zugelegt, am genialen Spiel hat sich nichts geändert. Hat man die anfänglichen Geldprobleme gemeistert, ohne zu viele Teile seines Körpers verkauft zu haben, ist es eine wahre Freude, im Cyberspace rumzudüsen und Datenbanken zu knacken. Ein Adventure-Spaß für alle Computerfans. Amiga-Besitzer dürfen sich schon einmal freuen. *vw*

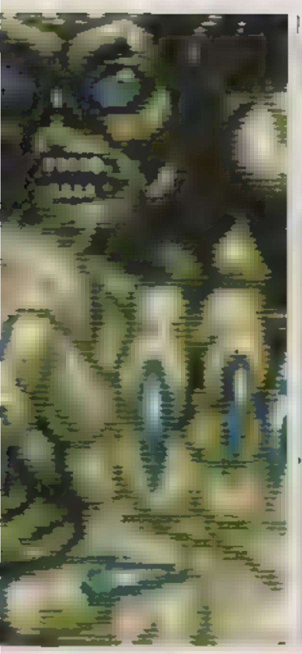
Genre: Adventure		
Hersteller: Electronic Arts		
Zirka-Preis: 90 Mark		
AMIGA		**78 %**
Grafik: 75 %	Sound: 65 %	
POWER-WERTUNG: 78 %		



BESTIE

Es begann alles mit einem Literaturprofessor in Oxford, der seinen Kindern Gute-Nacht-Geschichten erzählte. Irgendwann entschloß er sich, diese Geschichten aufzuschreiben und "Der kleine Hobbit" von J.R.R. Tolkien war geboren. Kurz darauf folgte "Der Herr der Ringe", der Meilenstein der Fantasy-Literatur. Als diese beiden Werke Anfang der siebziger Jahre in Deutschland erschienen, schlugen sie ein wie eine Bombe. Es gab kaum einen Verlag, der nicht plötzlich eine eigene Fantasy-Reihe ins Programm nahm. Die literarische Reise in das Land der Fantasie kam in Mode.

Das Richtige für schlechtes Wetter: ein spannendes Rollenspiel ▶



Kein Wunder, daß die Fans am liebsten selber in so einem Roman mitgespielt hätten. Wie so oft kam die rettende Idee aus Amerika. Dort hatten 1974 die beiden Studenten Gary E. Gygax und Dave Ameson ihr Rollenspielsystem "Dungeons & Dragons" auf den Markt gebracht und die Fangemeinde schrie "Hurra". Endlich war es möglich, in einer komplexen Fantasiewelt eigene Abenteuer zu bestehen. Die zugrundeliegende Idee war revolutionär und ungewöhnlich: Die Begebenheiten in der Rollenspielwelt ereignen sich zum großen Teil in den Köpfen der Mitspieler. Jeder schöpft gedanklich in eine von ihm selbst erschaffene Figur und begleitet diese auf ihren Missionen und Abenteuern. Einer der Mitspieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters. Er beschreibt den Abenteurern die sie umgebende Welt, hetzt ihnen Monster auf den Hals und spielt Schicksal und Gott zugleich. Um ein solches Szenario möglichst realistisch zu simulieren, ist eine Unmenge an Vorschriften erforderlich. So füllt allein das Regelwerk für "Advanced Dungeons & Dragons", dem nächsten Streich von Gygax und Ameson, mehrere tausend Seiten. Hier bleibt keine Frage unbeantwortet. Flora und Fauna werden ebenso akribisch beschrieben wie geographische und klimatische Besonderheiten der Spielwelt. Währungen, Berufe der Figuren, Waffen und Kampfsysteme alles wird berücksichtigt.

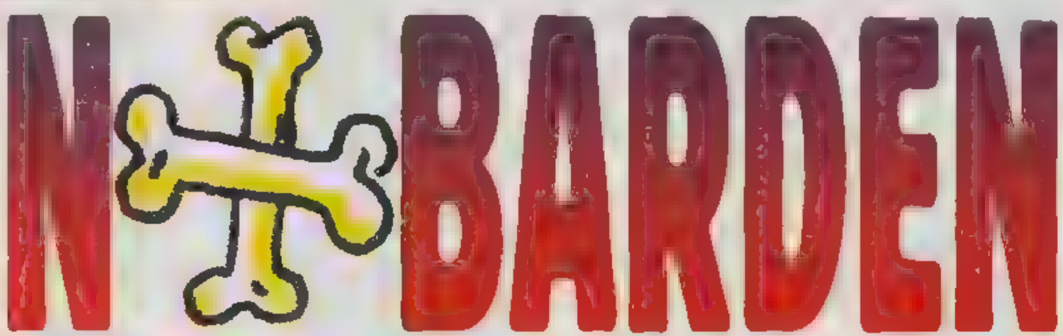
Mädels im Vormarsch: Emanzipation jetzt auch im ◄ Rollenspiel

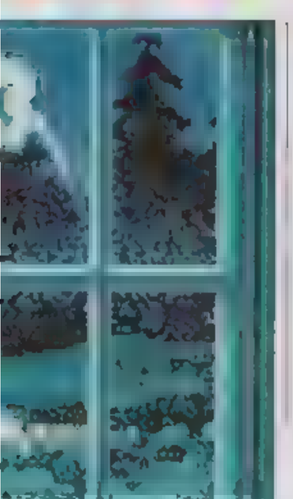
Natürlich blieb auch die deutsche Fan-Gemeinde nicht untätig. Inzwischen dürften jedem Rollenspieler Spielsysteme wie "Midgard", "Armageddon" oder "Das schwarze Auge" bekannt sein. All diesen Spielen ist gemeinsam, daß viel gewürfelt wird, und eine Menge Tabellen ausgewertet werden müssen. Außerdem heißt es, immer eine ausreichende Zahl an Mitspielern zusammenzutrommeln; allein klappen diese Art Spiele nicht. Es ist kein Wunder, daß ein findiger Kopf auf die Idee kam, den Computer als Spielmeister einzusetzen. Er kann die ganze lästige Rechnerei übernehmen, versorgt uns mit Storys und Szenarien und ersetzt fehlende Mitspieler. Rollenspiel-Herz, was willst du mehr?

Keine Frage, Rollenspiele sind im Aufwind. Mit Recht, wie wir meinen. Unsere Action-Kollegen mögen es uns verzeihen, aber es gibt kein anderes Spiel-Genre, das ähnlich gefangen hält wie ein zünftiges Rollenspiel. Wer kann die Befriedigung beschreiben, wenn man nach durchwachter Nacht müde, aber glücklich mit der Gewißheit in den neuen Tag stolpert, daß man das Land der Fantasie fürs erste von allem Bösen befreit hat – jedenfalls bis zum nächsten Rollenspiel.

Länderkunde leichtgemacht

Schon mal was von Mittelerde gehört? Natürlich, jeder kennt Mittelerde. Wieder war Väterchen Tolkien am Werk. Mittelerde ist der Schauplatz seiner Ring-Trilogie. Da haben wir schon einen wesentlichen Bestandteil jedes Rollenspiels.





Monster meucheln, Mädels retten, plündern, rauben und verbrennen: Rollenspiele sind beliebt wie nie. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, hier ein kleiner Führer in das Land der Abenteuer.

So ein Abenteuer kann schließlich nicht im Stadtpark stattfinden. Es gilt, eine ganz neue Welt zu entdecken. Die typische Rollenspielwelt ist meistens irgendwo im fiktiven Mittelalter auf einem anderen Planeten oder einer anderen Dimension angesiedelt. Wichtig ist, daß sie der eigentlichen Hintergrundgeschichte möglichst viel Spielraum für Abenteuer und Aufträge läßt. In einer richtigen Rollenspielwelt gibt es Wüsten und Gebirge, Gletscher und Meere, tropische Dschungel und jede andere geographische Formation. Man findet Städte, Häfen, Burgen, Tempel und geheimnisvolle Labyrinthe. Jede Welt hat ihre eigenen Götter und Dämonen, ►



Name	Szenario	Charakter	Grafik	Computertyp	Schwierigkeitsgrad	Wertung
Alternate Reality The City	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, C 64	mittel	durchschnittlich
Alternate Reality The Dungeon	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik	C 64	mittel	durchschnittlich
Bard's Tale I	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Bard's Tale II	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga, C 64, MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Bard's Tale III	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	C 64, MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Bloodwych	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, C 64	leicht	durchschnittlich
Bloodwych Data Disk Vol 1	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, C 64	schwer	durchschnittlich
Champions of Krynn	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Dungeons, Taktischer Kampf aus Vogelperspektive	Amiga, C 64, MS-DOS	sehr leicht	empfehlenswert
Chaos strikes back	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST	für Experten	hervorragend
Curse of the Azure Bonds	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Dungeons, Taktischer Kampf aus Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Demon's Winter	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Don't go alone	Gruselszenario	vierköpfige Party	3D-Grafik	MS-DOS	sehr leicht	durchschnittlich
Dragonflight	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive, 3D-Dungeons, Seitenansicht	Amiga, Atari ST, MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Drakkhen	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, MS-DOS	leicht	für Fans
Dungeon Master	Fantasy	vierköpfige Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, MS-DOS	mittelschwer	hervorragend
Hillsfar	Fantasy	Solocharakter	3D-Grafik, Dungeons in Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	mittel	durchschnittlich
Knights of Legend	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Legend of Blacksilver	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64	mittelschwer	durchschnittlich
Legend of Faerghail	Fantasy	Party	3D-Grafik	Amiga, Atari ST, MS-DOS	mittel	empfehlenswert
Mars Saga	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik, Vogelperspektive in Dungeons	C 64, MS-DOS (heißt hier Mines of Titan)	mittelschwer	für Fans
Might & Magic	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	C 64, MS-DOS	schwer	für Fans
Might & Magic II	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik	Amiga, C 64, MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Phantasie III	Fantasy	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	leicht	empfehlenswert
Pool of Radiance	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik, Taktischer Kampf aus Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	für Experten	hervorragend
Rings of Zilfin	Fantasy	Solocharakter	Seitenansicht, Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Secrets of the Silver Blades	Fantasy	sechsköpfige Party plus NPC's	3D-Grafik, Taktischer Kampf aus Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	sehr leicht	durchschnittlich
Sentinel Worlds 1 Future Magic	Science-fiction	sechsköpfige Party	3D-Grafik und Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Star Command	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Starflight 1	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Starflight 2	Science-fiction	sechsköpfige Party	Vogelperspektive	MS-DOS	leicht	durchschnittlich
Tangled Tales	Fantasy	Solocharakter plus NPC's	3D-Grafik plus Dungeons aus Vogelperspektive	MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Ultima	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64, MS-DOS	leicht	für Fans
Ultima	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64, MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Ultima II	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive, Dungeons in 3D	C 64, MS-DOS	mittelschwer	für Fans



Name	Szenario	Charakter	[illegible]	Computertyp	Schwierigkeitsgrad	Wertung
Ultima IV	Fantasy	achtköpfige Party. Nur einen könnt ihr selbst erschaffen	Vogelperspektive, Dungeons in Vogelperspektive und in 3D	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	schwer	hervorragend
Ultima V	Fantasy	achtköpfige Party. Nur einen könnt ihr selbst erschaffen	Vogelperspektive, Dungeons in Vogelperspektive und in 3D	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	schwer	hervorragend
Ultima V	Fantasy	achtköpfige Party	Vogelperspektive	MS-DOS	mittelschwer	hervorragend
Wasteland	Science-fiction	vierköpfige Party plus NPC's	Vogelperspektive	C 64, MS-DOS	mittelschwer	empfehlenswert
Wizard's Crown	Fantasy	achtköpfige Party	Vogelperspektive	Atari ST, C 64, MS-DOS	für Experten	für Fans
Wizardry	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	mittelschwer	für Fans
Wizardry	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	schwer	für Fans
Wizardry	Fantasy	vierköpfige Party	3D	MS-DOS	schwer	für Fans
Wizardry IV	Fantasy	Solocharakter plus NPC's	3D	MS-DOS	für Experten	empfehlenswert
Wizardry V	Fantasy	Party plus NPC	3D	MS-DOS	schwer	empfehlenswert
Hier finden alle Besitzer von Videospielen die paar Rollenspiele, die es für Konsolen gibt. Besitzer vom Sega-Master-System haben hier deutlich die Nase vorn.						
Ys	Fantasy	Solocharakter	Vogelperspektive	Sega-Master-System	leicht	durchschnittlich
Miracle Warriors	Fantasy	vierköpfige Party	Vogelperspektive	Sega-Master-System	leicht	für Fans
Phantasy Star	Science-fiction	vierköpfige Party	Vogelperspektive und 3D-Dungeons	Sega-Master-System	mittelschwer	hervorragend
Phantasy Star II	Science-fiction	vierköpfige Party	Vogelperspektive	Mega Drive	schwer	empfehlenswert

Fast alle Rollenspiele auf einen Blick. Da dürfte für jeden etwas dabeisein.

Monster und Bestien. Daraus ergeben sich die Aufträge für die Abenteurer wie von selbst. Es gilt, Prinzessinnen aus den Klauen von schwarzen Magiern zu befreien, sagenumwobene Schätze zu heben, feindliche Armeen in die Flucht zu schlagen oder das jeweilige Land vor dem sicheren Untergang zu retten.

Bei der Gestaltung der Spielwelt sind den Programmierern keine Grenzen gesetzt. So gibt es auch Rollenspiele, die uns in die Zukunft versetzen. Natürlich schlägt man sich dort nicht mit Keule und Morgenstern, sondern mit Strahlengewehr und Lasersäbel durch das Abenteuerleben. Man kämpft nicht gegen Orks und Drachen, sondern legt sich mit wildgewordenen Robotern und grünen Aliens an. So eine Welt kann dem geneigten Helden richtig ans Herz wachsen. Man fiebert der nächsten Fortsetzung des Lieblingsspiels entgegen, freut sich auf alte Bekannte und neue Rätsel.

Der Charakter

Wie der Name Rollenspiel schon sagt, schlüpft der Spieler in die Rolle einer (oder mehrerer) Spielfigur(en). Eine solche Spielfigur, mit der Ihr Eure Abenteuer erlebt, nennt man schlichtweg "Charakter".

In einigen Rollenspielen müßt Ihr mit einem Solocharakter vorliebnehmen, in anderen tauchen die Burschen in Gruppen auf. Eine solche Gruppe wird dann als Party bezeichnet. Ist die Wahl des Einzelnen den meistens noch recht simpel, steht man bei der Zusammenstellung einer ganzen Horde von Abenteurern oft vor der Qual der Wahl. Denn in den meisten Spielen dieses faszinierenden Genres müßt Ihr Eure Truppe aus den unterschiedlichsten Rassen und Berufen selbst zusammenbasteln. Meist wird zwar von den Programmierern eine fertige Instant-Truppe mitgeliefert, aber so richtig Spaß macht ein Rollenspiel erst, wenn man seine eigenen, selbsterschaffenen Figuren ins Rennen schickt. Wenn Ihr dann so eine Truppe noch durch mehrere Teile eines Spiels — wie z.B. in der "The Bard's Tale"-Saga steuert — kommen schon richtige Familiengefühle auf.

Rollenspielüblich (zumindest bei Fantasyspielen) für verschiedene Rassen sind z.B. Zwerge, Elfen, Menschen und Gnome, die sich wahlweise als Krieger, Magier oder Dieb verdingen. Die Partyzusammenstellung ist für den Erfolg beim Rollenspiel wesentlich. Schließlich schleppt Ihr so eine Party durchs ganze Abenteuer und ein falsch gewählter Charakter in der Truppe hat schon so manchen Spieler zur Verzweiflung getrieben. In neueren Rollenspielen, wie z.B. bei der "Avanced Dungeons & Dragons"-Serie von SSI kommt es nicht nur auf die richtige Mischung von Rassen und Klassen an, sondern zusätzlich auf die Gesinnung einzelner Charaktere. Da gibt es Partymitglieder, die eine Pfadfinderpersönlichkeit haben (frei nach dem Motto: jeden Tag eine gute Tat) oder eher egoistisch veranlagt sind. Außerdem hat die Emanzipation vor Computer-Rollenspielen nicht haltgemacht. Bis vor ein paar Jahren stolperten fast ausschließlich rein männliche Machotruppen durch monsterhaltige Labyrinthe. Heute stehen immer mehr auch weibliche Charaktere zur Auswahl, was in unseren Augen nicht nur gerecht, sondern oft auch dringend notwendig ist. So können einige Computer-Rollenspiele nur mit weiblicher Verstärkung in der eigenen Truppe gelöst werden.

Eine besondere und vereinzelt auftretende Gruppe von Charakteren sind die sog. NPC oder auch Non-Player-Charakters (auf gut deutsch: Nicht-Spieler-Charaktere). Solche Typen wollen sich oft Eurer Truppe anschließen, führen dann aber ein recht eigenständiges Leben. Sie lassen sich in Kämpfen meistens nicht von Euch, sondern vom Computer steuern und werden unzufrieden, wenn sie nichts von eventuellen Schätzen abbekommen. Im Regelfall sind NPC eine willkommene Verstärkung der eigenen Party.



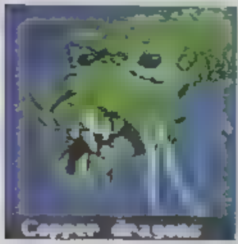
Rollenspiele führen in fernste Länder

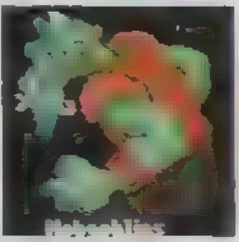
Vom Bizeps zum Einstein: die Charakterwerte

Um das Genre für den Einsteiger noch verwirrender zu machen, werfen Rollenspiele mit Charakterwerten und Skills nur so um sich. Die Charakterwerte geben je nach Rollenspiel mehr oder minder detailliert an, aus welchem Holz der









Finstere Monster, die in fast jedem Rollenspiel zu finden sind



Eine lauschige Stadt für müde Abenteurer



Die typische Abenteurer-Party auf Beutezug

Charakter geschnitzt ist. Beim "Erschaffen" der Charaktere werden die Werte quasi vom Computer für Euch ausgewürfelt. Ihr findet hier meistens Angaben für Stärke, Weisheit, Intelligenz, Gewandtheit, Glück und persönliche Ausstrahlung.

Je nach Beruf Eurer Spielfigur sind die einzelnen Werte unterschiedlich wichtig. Ein Zauberer, der viel mit Geisteskraft arbeiten muß, sollte natürlich eine dicke Portion Intelligenz besitzen. Ein beinharter Schwertschwinger benötigt eher etwas dickere Muskeln, um z.B. schwere Waffen zu heben. Gewandtheit ist vor allem für Mitglieder des Diebesberufes wichtig. Natürlich brauchen auch Kämpfer Gewandtheit, denn ein großer Krieger, der sich schlecht bewegen kann, wird ziemlich schnell von einem Monster gefressen. Weisheit ist wiederum für Magiekundige wichtig, Glück sollten möglichst alle haben. Ausstrahlung ist vor allem dann wichtig, wenn Eure Leute sich mit anderen, im Spiel vorkommenden Personen unterhalten müssen. Denn einem Charakter mit einer ordentlichen Portion Charisma hört man eher zu, als Charakteren mit der Persönlichkeit eines Betonklotzes.

Skills stehen oftmals für besondere Fähigkeiten, die der Charakter von Haus aus mit ins Rollenspiel bringt oder im Laufe des Abenteuers dazulernt. Zu solchen Fähigkeiten gehört z.B. der Umgang mit speziellen Waffen, Schwimmen und Klettern, Schlößer knacken oder besondere Meuchel-Praktiken.

Die wichtigsten aller Charakterwerte sind die Erfahrungs- oder auch "Experience"-Punkte und der Charakterlevel. Je mehr Erfahrungspunkte eine Spielfigur durchs Lösen von Rätseln, Umhauen von Monstern oder Erfüllen kleiner Aufträge sammelt, desto höher steigt der Charakterlevel. Diese Beförderungen sind in Rollenspielen lebenswichtig. Klar, denn ein "Level-10-Charakter" kann besser zuschlagen und weiß feinere Zaubersprüche als ein "Level-1- Charakter".

Außerdem steigen mit höheren Stufen auch die "Hit"- oder Trefferpunkte. Diese Punkte zeigen an, wieviel Schläge Euer Charakter im Kampf mit finsteren Gesellen einstecken kann, ohne gleich den Löffel abzugeben. Je mehr Hit-Points so ein Charakter hat, desto besser. Ebenfalls steigen die "Spell"- oder Magiepunkte Eurer zauberkundigen Charaktere mit höherer Erfahrungsstufe.

Vom Lehrling zum Meister

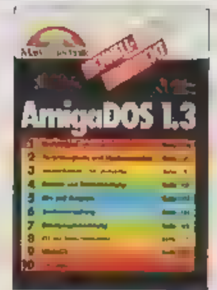
Wer hat noch nicht den eisigen Schauer gespürt, wenn ein liebevoll gepflegter Rollenspiel-Charakter das Zeitliche segnet. Damit dieses Gefühl nicht zu oft entsteht, gibt's hier ein paar Verhaltensregeln für den aufstrebenden Jung-Abenteurer. Die wichtigste aller Regeln ist: Spielstand speichern! Und zwar so oft wie möglich. Nichts ist ärgerlicher als wenn Eure frisch beförderte Party von einer Horde Monster plattgewalzt wird, und Ihr habt vorher nicht gespeichert.

Man sollte niemals vergessen, daß die Figuren am Anfang der Karriere ziemlich schwach, unerfahren und meistens arm wie eine Kirchenmaus sind. Da einem die Götter nichts schenken, heißt es zuerst einmal trainieren, trainieren und nochmals trainieren.

Schaut Euch in der Welt um. Oft trefft Ihr auf einen freundlichen Gesellen, der kleine Aufträge vergibt. Solche Jobs sind genau das Richtige für einen Anfänger im Heldenleben. Das stärkt nicht nur den Charakter und die Moral. Mit etwas Glück springt auch noch ein ansehnlicher Batzen Geld oder Erfahrungspunkte dabei heraus. Mit einem dicken Geldbeutel könnt Ihr feine Sachen machen. Wer möchte, kann in der nächsten Kneipe einen heben gehen (Bards Tale), andere amusieren sich mit einer dreibeinigen Prostituierten (Wasteland) und geben danach horrende Summen für den Arzt aus, oder spenden Geld für wohltätige Zwecke (Ultima). Die gebräuchlichste Verwendung für Geld ist allerdings das Einkaufen von Ausrüstung in Läden. Denn mit großer Wahrscheinlichkeit seid Ihr anfangs ►

Amiga Bücher und Bookware

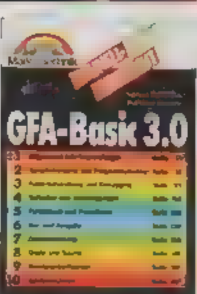
Ich schau Dir in den



W. Haring
Schnellübersicht
Amiga-DOS 1.3
Alles schnell im Griff: Grundlagen und Peripherie, Massenspeicher, Verzeichnisse und Laufwerke, Dateien und ihre Sicherung, Ein- und Ausgabe sowie Antworten auf alle Fragen, die bei der täglichen Arbeit auftreten.
1989, 292 Seiten,
ISBN 3-89090-730 X
DM 39,–



P. Wollschlaeger
Schnellübersicht
Amiga-Basic
Die Beschreibungen sind problemorientiert aufgebaut, und die Informationen werden so vermittelt, wie sie bei der täglichen Arbeit auftreten. Eine ausklappbare Themenübersicht und Querverweise erleichtern die Arbeit zusätzlich.
1989, 336 Seiten,
ISBN 3-89090-736 9
DM 39,–



T. Kaltenbach/H. Woerrlein
Schnellübersicht
GFA-Basic 3.0
Das rasante Nachschlagewerk für den schnellen GFA-Interpreter. In problemorientierter Aufbereitung erhalten Sie eine detaillierte Übersicht aller Befehle. An zahlreichen Beispielen werden Anwendung und Einsatz erläutert.
1989, 431 Seiten,
ISBN 3-89090-101 8
DM 39,–

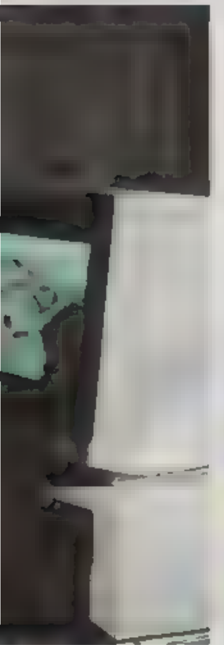


■ NEU
A. Grote
Desktop Video
auf dem Amiga
Die Verbindung von Computer und Video wird auch für Amateure immer reizvoller und einfacher. Hier kommt die grundlegende Übersicht mit genauer Beschreibung der vielfältigen Hardware-Erweiterungen und Software-Programme für Videofilmer. Auf der beiliegenden Diskette sind Programme, um interessante Effekte selbst zu gestalten.
1990, 432 Seiten
inkl. 2 Disketten
ISBN 3-89090-312 6
DM 59,–



■ NEU
M. Breuer
Amiga-2000-Buch
Vollständig überarbeitete und aktualisierte Neuausgabe dieser fundierten Einführung in die Bedienung des Amiga 2000 und 2500. Mit leichtverständlicher Beschreibung der Hardware und der verschiedenen Ausbaumöglichkeiten. Dazu ausführliche Darstellung von Workbench 1.3 und der neuen Shell.
2. überarb. Auflage 1990,
672 Seiten
ISBN 3-89090-287 1
DM 59,–

Bildschirm, Kleines!



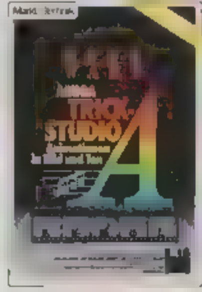
G. Glaeser/T. Grohser
Amiga 3-D-Sprinter
Profi-Software zum Buchpreis. Das Programm ergänzt den Amiga in seinen Grafikmöglichkeiten und reizt sie vollständig aus: Grafiken, Schatten, Animationen und Spiegelungen werden je nach Rechnerkonfiguration in Echtzeit berechnet. Die Bedienung ist so einfach und effizient, daß Sie in kurzer Zeit kompliziertesle Objekte erzeugen können.
1990, ca. 250 Seiten
inkl. 2 Disketten
ISBN 3-89090-109 3
DM 98,–*

■ NEU
Atlantis
AMIGA
TRICKSTUDIO A, Version 2
Profi-Software zum Buchpreis: die Traumfabrik für den Amiga-Anwender. Vom Stummfilm-Slapstick bis zum Werbespot – Trickstudio A unterstützt Sie beim Aufbau des Films, bei der Umsetzung von Einzelbildern in Abläufe und hilft Ihnen, Bild und Ton punktgenau zu synchronisieren.
1990, 86 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-886-1
DM 98,–*

C. Fuchs
AMIGA REFLECTIONS
Profi-Software zum Buchpreis. Jetzt produzieren Sie auf Ihrem Amiga Bilder für Ihre private Diashow oder den Vorspann für Ihren Videofilm. Reflections erzeugt IFF-Grafiken und unterstützt den HAM-Modus. Das Begleitbuch erklärt, wie Raytracing funktioniert, und liefert zahlreiche Tips und Tricks für den Anwender.
1989, 156 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-727 X
DM 98,–*

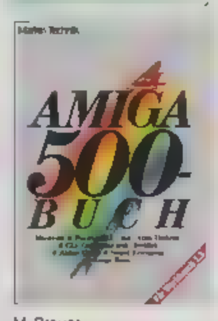
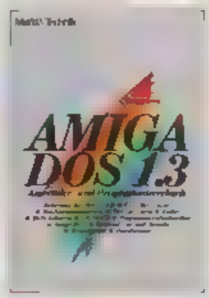
H. Knappe
Amiga Sounder
Profi-Software zum Buchpreis: ein Komplettpaket für den Einstieg in die Welt der digitalen Klänge. Zur Software gibt es eine Platine, die mit wenig Lötaufwand zu einem 4-Kanal-Digitizer ausgebaut werden kann. Die Beschreibung ist so ausführlich, daß auch Anfänger kaum etwas falsch machen können.
1989, 336 Seiten
inkl. 2 Disketten und Platine
ISBN 3-89090-709 1
DM 98,–*








* unverbindliche Preisempfehlung

P. Lukowitz/O. Pfeiffer
Amiga Datenstrukturen-Lexikon
Alle Systemdatenstrukturen werden unter Angabe des Offsets aufgelistet und ausführlich beschrieben. Zu den vier wichtigsten Programmiersprachen – C und MODULA-2, Basic und Assembler – finden Sie detaillierte Benutzerhinweise und Anwendungsbeispiele. Referenzlisten der Systemroutinen machen die Vorgänge endgültig transparent.
1990, ca. 250 Seiten,
ISBN 3-89090-250 2
DM 69,–

M. Breuer
Amiga-500-Buch
Eines der erfolgreichsten Commodore-Bücher in aktueller Überarbeitung. Alles über Hardware, Software, Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageteil werden die Shell-Befehle erläutert.
2., überarb. Auflage 1989
541 Seiten
ISBN 3-89090-300 2
DM 49,–

W. Haring
Amiga-DOS 1.3
Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell- und die Amiga-DOS-Befehle, Startup-Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem speziellen Anhang finden Sie viele nützliche Tips zur Konfiguration Ihres Druckers. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und macht sie mit dem Betriebssystem und der Hardware vertraut.
1989, 392 Seiten
ISBN 3-89090-802 0
DM 69,–

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



nur mit einem besseren Küchenmesser oder einem brüchigen Prügel bewaffnet. Ein richtiges Monster lacht sich darüber höchstens krank.

Macht auf keinen Fall den Fehler, Eure Fähigkeiten zu überschätzen. Bevor Ihr Euch an die wirklich harten Brocken wagt, versucht erst einmal ein paar ordinäre Verliesratten oder Stinkmorcheln zu erlegen. Das bringt die nötigen Erfahrungspunkte und macht Spaß. Außerdem sind solche Tierchen in einigen Spielen ein willkommener Nahrungslieferant. Für absolut gemeine Oberdrachen sind blutige Anfänger mit niedriger Erfahrungsstufe nur eine wohlschmeckende Zwischenmahlzeit.

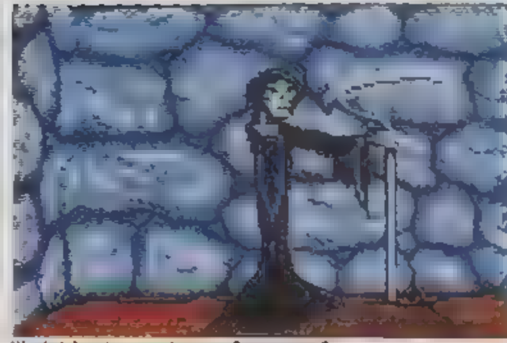
Kleine Monsterkunde

Ein Rollenspiel wäre kein Rollenspiel ohne Monster. Der Erfindungsreichtum der Programmierer kennt kaum Grenzen, wenn es darum geht, die vielfältigsten Kreaturen zu erschaffen, die dann nichts Besseres zu tun haben, als Euren Charakteren das Lebenslicht auszupusten. So ist schon von der blutgierigen Mücke bis zum gewaltigen Drachen alles in eine Monsterrolle gestopft worden. Findet man in Fantasyspielen neben den Standard-Monstern wie Orks, Kobolden und Trollen zusätzlich Tiere und Untote, so taucht in der kleinen Gruppe der Science-fiction-Spiele auch der eine oder andere Roboter als Gegner auf. Unterschiedlich ist auch die Anzahl der verschiedenen Monstergattungen pro Rollenspiel. Da gibt's Programme, die mit einer Handvoll verschiedener Monster aufwarten (Hillsfar) oder den Spieler mit hunderten Kreaturen konfrontieren (Might & Magic I).

Das seit dem Herrn der Ringe am meisten beanspruchte und wohl auch am meisten verprügelte Monster eines Rollenspiels ist der Ork. Orks sind in fast jedem Fantasy-Rollenspiel in großen Massen anzutreffen. Orks sind oft das Monsterfußvolk, die nur als Erfahrungspunkte- und Goldlieferanten dienen. Keine andere Monsterrasse wird wohl von dem normalen Rollenspieler deshalb so gering geschätzt wie die Orks. Völlig zu Unrecht, wie wir meinen. Wird zwar in dem Großteil der Rollenspiele der Ork nur als Partyfutter verwendet, so trifft man hier und da auch auf ein Spiel, in dem Orks nicht nur dumm, schmutzig, brutal und zum Abmurksen gut sind. So zeigt z.B. das Spiel "Dragonflight", daß es auch anders geht. Ein Friedensvertrag mit Orks gehört hier zum guten Ton. Auch der neueste Teil der Ultima-Serie (Ultima VI) räumt mit dem Vorurteil auf, daß Monster generell schlecht und böse sind.

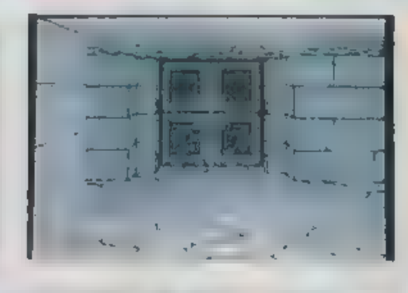
Ähnlich umstritten wie die Orks sind Drachen, die ebenfalls die Fantasywelten bevölkern. Früher war die Begegnung mit einem solchen Schuppentier für eine Gruppe Abenteurer eindeutig — Drachen fressen junge Frauen und kleine Kinder, spucken Feuer, sind stark, bewachen einen dicken Schatz und sind generell furchtbar fies — also draufhauen. Heutzutage muß der Durchschnittscharakter schon etwas vorsichtiger mit den großen Echsen umgehen. Neben den allgemein bekannten Jungfrauen-Fressern gibt es nun auch nette Drachen, arme Drachen, dumme Drachen, schwache Drachen, kranke Drachen, kleine Drachen und gesprächige Drachen. Vereinzelt wurden sogar schon Babydrachen gesehen (z.B. in Phantasie III oder in Secrets of the Silver Blade).

Einfacher verhält sich die Lage bei Untoten. Zombies, morsche Gerippe, Ghoule, Mumien und Vampire führen meist nichts Gutes im Schilde und so heißt die Devise: nur ein richtig toter Untoter ist ein guter Untoter. Weitere sehr beliebte Monstergattungen sind Insekten, Würmer und bösartige Haustiere. So werden Charaktere von Riesenspinnen, Tausendfüßlern, Bienenschwärmen, Hunderudeln, Katzenhorden und anderen, möglichst ins überdimensionale vergrößerten Tierchen attackiert. Auch hier braucht man sich über seine Vorgehensweise kaum Gedanken zu machen. Die Begegnung mit

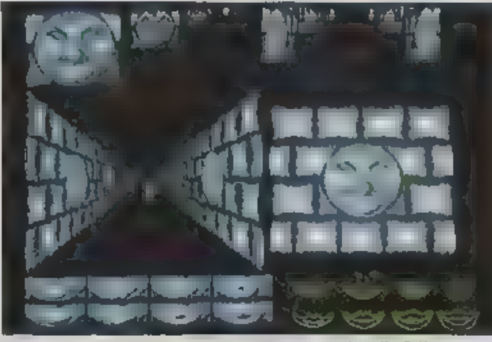


Wer hat Angst vorm schwarzen Sensenmann?

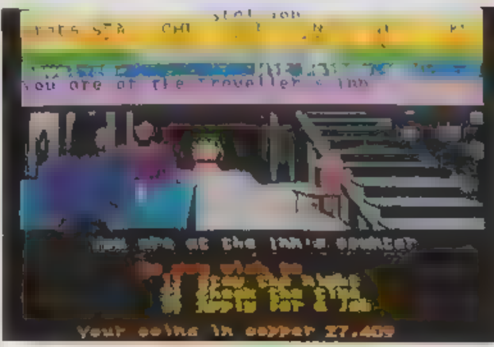




Wie die Zeit vergeht: Dungeons damals und heute



Dungeon basteln leichtgemacht: ein Rätselmund für alle Fälle



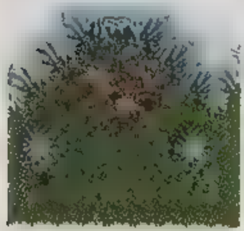
Kein Fünf-Sterne Hotel, aber ein bequemer Rastplatz

solchen Monstern kennt meist nur die Sprache des Schwertes.

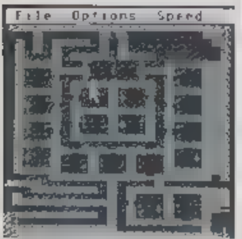
Der schlimmste Feind, dem ein Rollenspieler normalerweise begegnen kann, sind Gegner menschlichen Ursprungs. Ganze Heerscharen von bösen Rittern, fiesen Magiern und verführerischen, aber tödlichen Hexen bevölkern die Rollenspielwelten. Diese Gesellen hauen nicht nur gut zu, sondern sind meistens in magischen Künsten bewandert. Schon so manche vertrauensselige Party mußte ins Gras beißen, weil sie sich unvorsichtigerweise mit einem harmlos aussehenden alten Mann angelegt hat, der sich als ausgebuffter Zauberer entpuppte.

Vom Schwert zur Zahnbürste: Items

Ebenso wichtig und faszinierend wie Monster sind die "Items", oder auf deutsch Gegenstände. Ohne Gegenstände geht im Rollenspiel fast nichts — Wer hat sich noch nicht über ein scharfes Schwert oder eine magische Rüstung gefreut, die er nach hartem Kampf mit einer Monsterhorde erobert hat. Auch



Was mag wohl in der Höhle lauern?



Es gibt viel zu entdecken

hier gilt, was schon für die Monster zutraf. Einige Spiele bieten nur ein gutes Dutzend feiner Gegenstände, in anderen nimmt die Liste der Items fast Telefonbuchausmaße an. Was findet man nicht alles Nützliches: verzauberte Waffen, dicke Rüstungen, magische Tränke jeglicher Coleur, Schriftrollen mit Zaubersprüchen, Kräuter, Geigerzähler, Kaugummis, Kreditkarten, Schlüssel, Lampen, Fackeln und den einen oder anderen Knochen von Abenteurern, die vor Euch hier gewesen sind. Waffen und Rüstungen machen die größte Gruppe der Gegenstände aus. In fast jedem Rollenspiel gibt es kleine Läden, in denen Neulinge gegen bare Münze ihre Grundausstattung kaufen können. Leider bleibt es beim Besuch im Kaufhaus nur bei der Standardausrüstung. Die richtig netten Sachen, die zum Bestehen der Abenteuer wichtig sind, findet man unterwegs — oft bewacht von dicken Monstern. Meistens werden diese Spezialwaffen oder Rüstungen mit einem "+" und einer Zahl dahinter versehen. So gibt's z.B. Langschwerter +5, oder Lederrüstungen +4. Diese Plus-Items sind wahre Wunderwerke, was Durchschlagskraft oder Schutzwirkung anbelangt. In einigen Rollenspielen sind Items auch mit einem besonderen Namen versehen, der ihre Eignung deutlich macht. Man findet Schwerter die schlicht und einfach „Langschwert-Drachentöter" heißen. Wie der Name schon sagt, hilft dieses Schwert besonders gut im Kampf gegen Drachen.

Es gibt ebenfalls Gegenstände, die man tunlichst vermeiden sollte. Solche Items werden mit dem Zusatz "cursed", auf deutsch verflucht, versehen. Wer einen solchen Gegenstand nimmt, kann ihn oft ohne Probleme wieder ablegen. Wer ihn aber einmal benutzt ("equipped"), hat Pech gehabt. Ein verfluchtes Item klebt nun an der Hand oder an einem anderen Körperteil des armen Charakters fest und sorgt für allerlei Ärger. Es gibt verfluchte Items, die den Charakter schwächer machen, die ihn in einen kompletten Idioten verwandeln, die Monster anziehen wie ein Magnet einen Haufen Eisenspäne oder andere unfreundliche Sachen mit Eurer Spielfigur anstellen. Einen derart miesen Gegenstand wird man nur wieder los, wenn ein Priester oder ein Tempel mittels Magie den Gegenstand wieder entfernt. Womit wir auch schon beim nächsten wichtigen Punkt der Rollenspielwelt sind.

Ein Spruch für alle Fälle

Knallharte Ritter, kernige Ranger, flinke Diebe, blitzschnelle Ninjas — ganz nett, aber was ist das alles gegen einen richtigen Zauberer mit Rauschebart und spitzem Hut. Gib es etwas Größeres als einem besonders gemeinen Monster mit einem Feuerball das Fell anzusengen? Hier zählt nicht grobe Gewalt, allein die Kraft des Geistes ist gefragt. Grundsätzlich gibt es in der Welt der Magie zwei Schulen. Da sind zum einen die Priester und Kleriker, die sich der Mithilfe ihres jeweiligen Gottes bedienen. Ihre Zaubersprüche haben heilenden und schützenden Charakter. Ist eines der Partymitglieder verletzt oder braucht neue Kraft für einen bevorstehenden Kampf, kommt der Priester zum Zug. Er kann Krankheiten heilen, Vergiftete retten und durch Gebete einen Schutz für seine Weggefährten erflehen. Natürlich kann ein erfahrener Priester auch einen tüchtigen Gotteszorn oder einen spirituellen Hammer auf die Fieslinge loslassen. In erster Linie ist er jedoch für das körperliche und geistige Wohl der Heldengemeinschaft verantwortlich.

Richtige Zauberer sind aus härterem Holz geschnitzt. Es gibt sogar rechte Grobiane in dieser Zunft, die auch vor ganz gemeinen Sprüchen nicht zurückschrecken. Wehe dem Monster, das da an den Falschen gerät. Schon so mancher schuppige Drache hat sich in ein Grillhühnchen verwandelt. Wenn ein Zauberer mit Feuerbällen, Schneestürmen und stinkenden Wolken zuschlägt, dann ist er eine Bereicherung für jede Truppe. Doch auch die Magie will erlernt sein. Am Anfang der Karriere kann so eine Geistesgröße vielleicht gerade einmal für Licht im Dunkeln sorgen oder einen kleinen elektrischen Schock austeilen. Natürlich haben die verschiedenen Fantasy-Welten auch ein unterschiedliches Magiesystem. Reicht es in einem Spiel, eifrig Spruchrollen zu sammeln, um neue Zauberformeln zu lernen, so müssen in einem anderen Spiel die Zutaten erst mühsam gesucht und zusammengebraut werden. Der Fantasie der Spieledesigner sind hier keine Grenzen gesetzt. Ohne ein vernünftiges Magiesystem ist ein Rollenspiel nur die Hälfte wert.

Im Keller ist es dunkel

Kommen wir nun zum heimlichen Hauptdarsteller des Rollenspiels — dem Dungeon. So ein Dungeon ist nicht einfach ein schnöder Keller, sondern fast eine Rollenspiel-Philosophie. Im Dungeon tobt das Abenteurerleben. Ohne Dungeon ist kein Rollenspiel komplett. Hier finden die meisten Kämpfe statt, werden Schätze gefunden und Rätsel gelöst. Prinzipiell kann man dabei zwei Typen unterscheiden. Da ist einmal das dreidimensionale Dungeon. Das Spielgeschehen wird aus der Sicht der Abenteurer dargestellt. "Dungeon Master" ist hierfür das beste Beispiel. Schon nach kurzer Zeit ist vergessen, daß man "nur" vor dem Computer sitzt. Zitternd schaut man um die nächste Ecke, zuckt bei jedem Geräusch zusammen und hört förmlich das Wasser von feuchten Wänden tropfen. In anderen Spielen wird die Sicht aus der Vogelperspektive geboten.

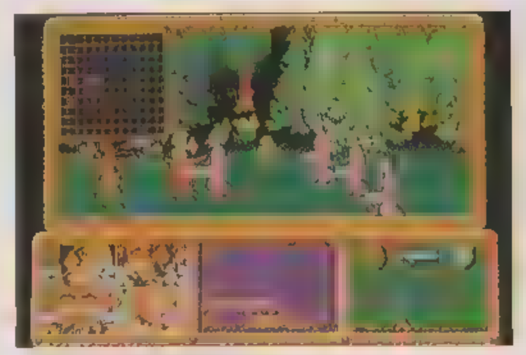
Egal, ob in 3D oder von oben: Im Dungeon lauern besondere Gefahren auf die Abenteurer. Das erste Problem: man kann sich böse verlaufen und den Ausgang erst als achtzigjähriger Greis finden. Clevere Helden zeichnen ihren Weg auf einem großen Bogen Papier mit Marker. Ein guter Plan ist die beste Lebensversicherung. Einige Spiele bieten auch komfortables "Automapping", der Computer übernimmt hier das Kartenzeichnen. Meist muß man dafür ein bestimmtes Item besitzen oder einen besonderen Skill lernen. Kristallkugeln und magische Kompasse sind da sehr beliebt. Die meisten Dungeons sind mit Fallen bestückt, die auf unvorsichtige Abenteurer warten: Bodenlose Gruben, Giftpfeile, Fallgitter, lose Blöcke, verriegelte Türen mit komplizierten Schlössern, alles Gemeinheiten, um armen Abenteurern das Rollenspielleben schwerer zu machen. Bei Fallen, magischen Schatzkisten oder Schlößern kommen meistens Diebe und Zauberer zum Einsatz. Ein cleverer Dieb dürfte keine Probleme mit Schlössern und Schatztruhen haben.

Zauberer besitzen besonderes Geschick im Aufspüren von magischen Gegenständen und Fallen. So ein Dungeon bietet eben für alle Berufsgruppen genug Möglichkeiten zum Austoben und Trainieren.

Kurioses

Wer von dem ewigen Kampf auf der strahlenden Seite der "Guten" die Nase voll hat, sollte sich mal "Wizardry IV" an-


Der Untoten Bastelbogen: Ein Skelett entsteht


So sieht der fertige Kampfschirm aus


Einer der ersten Entwürfe zu Dragonflight

schauen. In diesem Solo-Rollenspiel übernehmt Ihr die Rolle des bösen Zauberers Werdna, den fiese Abenteurer im ersten Teil der Wizardry-Reihe erledigt hatten. Der arme Magier ist in einem großen Labyrinth gefangen und muß sich ans Tageslicht zurückarbeiten, um dort mit neuen Schandtaten zu beginnen. Zur Verstärkung könnt Ihr in dem Labyrinth NPC-Monster anheuern, die Euch im Kampf gegen Abenteurer-Partys zur Seite stehen. An Wizardry IV sollten sich übrigens nur absolute Profis heranwagen, die schon den ersten Teil gelöst haben. Nicht umsonst gilt dieses Spiel als eines der schwersten des Genres und Neueinsteiger haben eine Überlebenschance, die gegen Null tendiert. Außerdem ist die Beschaffung dieses Rollenspiels in Deutschland schon ein richtiges Abenteuer für sich. Nur wer einen Apple II sein eigen nennt, kann's noch offiziell beziehen. PC-Besitzer müssen es schon beim Hersteller Sir Tech in den USA direkt ordern.

Wie ensteht ein Rollenspiel?

Wir wollten wissen, wie man auf die Idee kommt, ein Rollenspiel zu programmieren und was für Schwierigkeiten in einem solchen Projekt stecken. *POWER PLAY* fragte Eric Simon, einen der beiden Hauptinitiatoren des deutschen Rollenspiels "Dragonflight".

POWER PLAY: Wie seid Ihr eigentlich auf die Idee gekommen, das Projekt Dragonflight zu starten?

Eric: Die Idee hatten Udo Fischer (die andere Hälfte des Dragonflight-Gründungsteams) und ich vor gut drei Jahren. Wir spielten mit wachsender Begeisterung die Rollenspiele der "Ultima"-Reihe auf dem C 64. Da Udo und ich uns schon damals mit Programmierung beschäftigt hatten, kam uns der Gedanke, selbst ein Rollenspiel zu schreiben. Wir wollten zeigen, daß auch hier in Deutschland Rollenspiele programmiert werden können, die den amerikanischen Produkten ebenbürtig sind.

POWER PLAY: Wie lange dauerte denn die Entwicklung von der Idee bis zu den ersten Programmerschritten?

Eric: Noch am selben Abend, als wir die Idee in unserem Stammlokal mit einer Pizza feierten, haben Udo und ich schon die ersten Grafiken für Dragonflight gezeichnet. Bis man aber das erste Mal auf dem Computer in der Landschaft spazierengehen konnte, verging fast ein ganzes Jahr.

POWER PLAY: Was war denn für Dich die schwierigste Arbeit an dem Spiel?

Eric: Was uns wohl am meisten Ärger, Schweiß und Arbeit gekostet hat, waren die ganzen Animationsphasen beim Kämpfen. Du darfst nicht vergessen, daß jede Waffe, die ein Charakter benutzt, auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Ehe wir alle Waffen mit den entsprechenden Werten und Animationen hier eingebaut hatten, waren wir fast am Verzweifeln.

POWER PLAY: Warum hat denn Dragonflight ganze drei Jahre gedauert?

Eric: Zum einen ist so ein Rollenspiel nicht so eben "schnell schnell" zu machen. Ein ganzer Haufen Daten, Charakterwerte, Grafiken und vieles mehr wollen programmiert werden. Udo und ich haben zudem mit diesem Projekt angefangen, als wir uns nur in der Freizeit damit beschäftigen konnten. Ich leistete damals gerade meinen Zivildienst ab und Udo studierte. Erst später wurde, zumindestens für mich, Dragonflight mit der Gründung von Thalion ein "Ganztagsjob".

Wir wünschen Euch schon mal viel Spaß beim Monster meucheln, Prinzessinen retten und dem Erforschen wilder Fantasy-Länder oder einer fernen Zukunft. *vw/mh*




Einen Feuerball in Ehren kann sich kein Monster und keine Party erwehren

INSERENTENVERZEICHNIS

PERESTROIKA IM NINTENDO-REICH

KONAMI DREHT AUF

Seit über einem Jahrzehnt steht der Name Konami für Qualität in Sachen elektronischer Bildschirm-Unterhaltung. Wer ab und zu Gast in einer Spielhalle ist, konnte den Weg von Konami von Anfang an mitverfolgen. Die japanischen Spiele-Erfinder produzierten einen Hit nach dem anderen. "Gyruss" oder "Track'n Field" sind nur zwei Beispiele für Erfolge in den frühen achtziger Jahren. Der größte Hit war zweifellos "Gradius", bei uns auch als "Nemesis" bekannt. Dieses Kult-Ballerspiel gibt es inzwischen für viele populäre Computer- oder Videospiel-Systeme und gilt als Urvater der horizontal scrollenden Extrawaffen-Action-Spektakel. Die Nachfolger "Salamander", "Vulcan Venture" und "Gradius III" waren nicht minder beliebt.

Konami gehört nicht nur in der Spielhalle zu den Elite-Firmen, auch die Besitzer des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) wissen die Qualität der Konami-Module zu schätzen. Spiele wie "Castlevania", "Life Force" oder "Track & Field II" sind Verkaufsschlager. Auch für den Game Boy erschienen mit "Gradius", "Motocross Maniacs" und "Quarth" tolle Module (bei uns momentan leider nur als Importe erhältlich).

Bislang wurden die NES-Module von Konami (wie auch alle Original-Nintendo-Produkte) über die Firma Bienengräber in Hamburg vertrieben. Als sich nun Nintendo entschloß, höchstpersönlich in Deutschland Fuß zu fassen (siehe POWER PLAY 8/90, Seiten 28/29), strebte man auch bei Konami Unabhängigkeit auf dem deutschen Markt an. Nach langwierigen Verhandlungen mit Nintendo ist Konami nun kein "Anhängsel" des japanischen Videospiel-Giganten mehr, sondern nimmt ab sofort den Vertrieb in Deutschland in die eigene Hand.

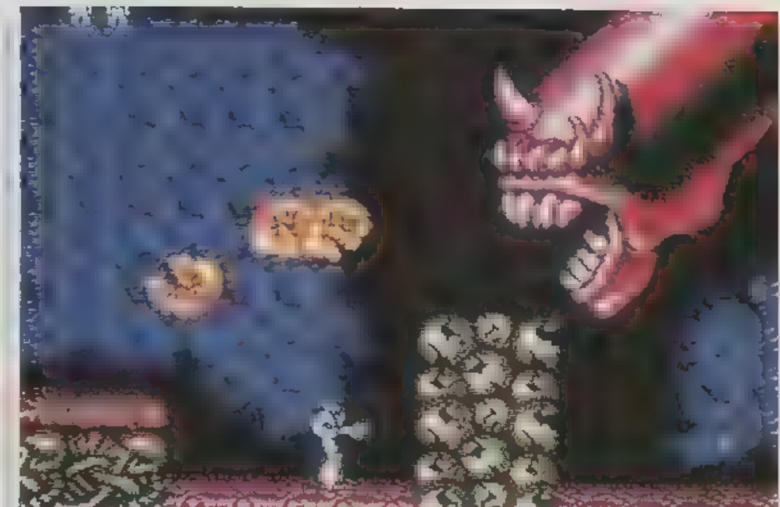
Insider wissen, daß die Firma Konami of Europe, mit Hauptquartier in Frankfurt, schon seit geraumer Zeit existiert. Doch bislang kümmerte man sich dort "nur" um den Vertrieb von Arcade-Automaten und MSX-Software. Das Sortiment an MSX-Programmen wurde 1989 leider aus dem Angebot gestrichen. Konami entwickelt in Japan zwar immer noch Spiele für die MSX-Computer, doch die Nachfrage in Deutschland ist einfach zu gering. Dafür gibt's ab sofort andere Neuheiten. Neben Modulen für das NES nimmt man auch Software für alle populären Computer ins Angebot auf. Diese werden allerdings nicht unter dem Konami-Label in die Läden kommen, sondern als Palcom-Spiele erhältlich sein — genauso wie einige Nintendo-Module. Die geplanten Spiele sind größtenteils Umsetzungen der eigenen Automaten. Programmiert werden die Adaptionen in Japan. Ob es dieses Jahr Game Boy-Module von Konami in Deutschland geben wird, ist zur Stunde noch nicht entschieden.

Damit alles glatt läuft, residiert der Europa-Chef von Konami, Mr. Yamada, ab sofort ebenfalls in Frankfurt. Wir haben ihn beim Besuch in Frankfurt getroffen und einige Fragen gestellt.

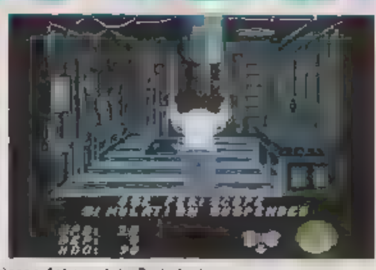
POWER PLAY: Wieso hat sich Konami jetzt dazu entschlossen, den Deutschland-Vertrieb in die eigenen Hände zu nehmen?

YAMADA: Wir spielten schon länger mit dem Gedanken, doch die knallharten Verhandlungen mit Nintendo haben die Sache etwas hinausgezögert. Nun haben wir es endlich geschafft und werden mit Volldampf loslegen. Wir denken, daß der deutsche Videospiel-Markt in nächster Zeit mächtig boomen wird, und wir wollen von Anfang an dabei sein.

POWER PLAY: Wie unabhängig ist Konami von Nintendo denn wirklich?







Ganz oben sieht man einen Schnappschuß aus dem furiosen Actionspiel "Probotector". Die Nintendo-Version des U-Boot-Simulators "Silent Service" steht den Computer-Vorbildern in nichts nach (oben)





Links macht der Europa-Chef von Konami, Mr. Yamada, ein ernstes Gesicht, rechts balgen sich zwei Skateboard-Freaks um den Sieg

Blades of Steel	October	Konami
Silent Service	Octobe	Konami
Teenage Mutant Hero Turtles	November	Palcom
Skate or Die	November	Palcom
The Adventure of Bayou Billy	Dezembe.	Konami
Probotector	Dezember	Konami

Alle Nintendo-Neuerscheinungen von Konami

YAMADA (lächelt verschmitzt): Das ist nicht so einfach zu erklären. Nintendo und Konami haben eigentlich ein sehr gutes Verhältnis, da wir uns gegenseitig schätzen. Nintendo verkauft viele Videospiel-Systeme, wir programmieren dafür qualitativ hochwärtige Software, mit der wir gutes Geld verdienen und natürlich auch das Nintendo-System pushen. Ohne exquisite Software verkauft sich kein Videospiel-Grundgerät. In Deutschland sind wir wirklich unabhängig. Wir entscheiden, welche Spiele wir veröffentlichen, wir machen die Werbung, wir haben ein eigenes Lager, wir tragen das Risiko. Die einzige Gemeinsamkeit ist, daß wir die Firma Bienengräber, genau wie Nintendo, als Verkaufsagentur benutzen. Die sammeln für uns die Bestellungen der Händler, aber wir liefern die Ware, wir machen den Vertrieb.

POWER PLAY: Bislang kennen wir Konami-Spiele für das NES und für den Game Boy. Wird es Konami-Produkte für andere Systeme geben?

YAMADA: Ja. Wir werden einige unserer Spiele ab sofort auch für Atari ST, Amiga, C 64 und wahrscheinlich MS-DOS anbieten. Diese veröffentlichen wir allerdings unter dem Palcom-Label. Auf dem Videospiel-Markt werden wir vorläufig nur Nintendo-Systeme unterstützen.

POWER PLAY: Warum das?

YAMADA: Wenn wir ein Spiel für ein Nintendo-System entwickeln, müssen wir einen Vertrag unterschreiben, in dem steht, daß wir dieses Spiel für keine andere Konsole herausbringen, ausgenommen natürlich Nintendo-Systeme. Wir müssen zwar nicht alle unsere Spiele für das NES, den Game Boy oder das Super Famicom (Mr. Yamada räuspert sich kurz; Anmerkung der Redaktion) umsetzen, doch damit verdienen wir im Moment am meisten Geld. Deshalb wird es vorläufig keine Konami-Module für das Sega Mega Drive geben. Aber das kann sich eines Tages durchaus ändern.

POWER PLAY: Wollten Sie nicht gerade das "Super Famicom" ansprechen?

YAMADA: Eigentlich nicht, mir ist es nur so herausgerutscht. Aber da Sie sowieso schon darüber Bescheid wissen, kann ich das Geheimnis auch lüften. Konami entwickelt seit einiger Zeit die ersten Spiele für das Super Famicom, die neue Nintendo-Spielekiste.

POWER PLAY: Wird das Super Famicom noch in diesem Jahr in Japan veröffentlicht?

YAMADA: Ich gehe sehr stark davon aus. Es soll im September mit einer Erstauflage von 2 Millionen Grundgeräten erscheinen und unter 20000 Yen kosten.

POWER PLAY: Das wären ja nicht einmal 250 Mark. Wie gut ist es denn?

YAMADA: Ich habe es selber noch nicht gesehen, nur ein paar technische Daten davon gelesen. Ich glaube, daß es besser ist als das Mega Drive. Vor allem von dem 3D-Chip verspreche ich mir viel. *mg*



Alle Flieger sind schon da... (Mega Drive)

GESCHWADER-GESELLIGKEIT

Hurrican

Ein neues Ballerspiel mit alten Zutaten und einem verwechslungsträchtigen Namen: Mit Rainbow Arts' Computerspiel "Turrican" hat "Hurrican" für das Sega Mega Drive rein gar nichts zu tun. Die Modul-Neuheit ist ein vertikal scrollendes Flugzeug-Actionspiel und unschwer als Abklatsch des Automaten "Flying Shark" zu erkennen. Ihr steuert einen MG-starrenden Flieger, der gemächlich über feindliches Gebiet knattert, das unter Euch wegscrollt. Die gegnerischen Gerätschaften, egal ob zu Wasser, zu Lande oder in der Luft, könnt Ihr mit aufmerksamem Beschuß vernichten. Je größer der Gegner, desto dicker ist er in der Regel gepanzert und desto mehr Kugeln schluckt er, bevor er sich in ein Schrotthäuflein verwandelt.

Neben Bonus-Punkten und Extraleben könnt Ihr "P"-Symbole ergattern, die die Durchschlagskraft Eures Geschützes um jeweils eine Stufe verbessern. Höchst hilfreich ist der Beistand eines ganzen Fliegergeschwaders, den man auf Knopfdruck hin ein paarmal pro Leben erflehen kann. Fünf weitere Flugzeuge tauchen auf, die fleißig mitschießen. Fängt ein solcher Flugbegleiter eine Kugel ein, geht er gezwungenermaßen zu Boden. Der Schwierigkeitsgrad ist unterm Strich recht niedrig, denn gleich 10mal dürft Ihr dank "Continue" an der gleichen Stelle weiterspielen, nachdem alle Flieger verpulvert wurden. *hl*

Geht so

Das ist ein Modul jenseits von Gut und Böse: Man spielt's ab und zu mal ganz gerne, aber auf Dauer naja. Wer angesichts hochkarätiger Mega Drive Actionspiele wie "Thunder Force II" über 100 Mark für den lauen Hurrican ausgibt, wird wohl vor Gram in sein Joypad beißen. Die Action spielt sich mit angezogener Handbremse ab. Hat man sein Hilfs-Geschwader aufgerufen, hat ert es sich sehr leicht, andererseits gibt es Stellen, an denen man ohne Beiflieger kaum eine Chance hat. Ein mittelmäßiges Modul mit der Betonung auf mäßig, das auch bei Grafik und Sound keine Bäume ausreißt.



Genre: Action
Hersteller: Sega Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 45%

Grafik 43% Sound 39% POWER-WERTUNG 45%

DER WEISHEIT LETZTER SCH(L)USS

Thunder Force III

Die japanische Firma Tecno Soft arbeitete bislang erfreulicherweise nach dem Motto "Klasse statt Masse". Mit dem Action-Spektakel "Thunder Force II" und dem Strategie-Hit "Herzog 2" sind erst zwei Module fürs Mega Drive erschienen. Das dritte im Bunde ist nun "Thunder Force III". Im Gegensatz zum Vorgänger hat man sich hier auf die horizontal scrollenden Spielstufen beschränkt; die aus der Vogelperspektive gezeigten Level gibt's nicht mehr.

Bevor sich der angehende Raumschiff-Commander ins Sprite-Getümmel stürzt, darf er sich einen von fünf Planeten (steht jeweils für einen Level) auf der Sternenkarte aussuchen. Ist die Wahl getroffen, läuft der Grafik-Chip des Mega Drives auf Hochtouren und zaubert horizontales Mehrfach-Parallax-Scrolling und mächtig viele Sprites aller Größenklassen auf den Bildschirm. Das Szenario ist von Level zu Level vollkommen unterschiedlich. Auf dem Feuerplaneten fliegt man buchstäblich durch den flammenden Vorhof der Hölle, auf der Eiswelt kreuzen gigantische Eiszapfen die Flugbahn, auf dem Wasserplaneten erschweren Luftbläschen das Manövrieren unter Wasser, die Urwaldwelt zeigt mit riesigen feuerbälle-spuckenden Pflanzen ihr gefährlichstes Gesicht und der Bergplanet wartet schließlich mit gewaltigen sich ständig verschiebenden Gesteinsplattformen auf. Sollte man wider Erwarten die fünf Level gemeistert haben, steht die härteste Herausforderung parat: der sechste Planet. Im Gegensatz zu den bisherigen Spielstufen ist diese wiederum in drei Abschnitte unterteilt. Zunächst muß ein riesiges, mehrere Bildschirme langes und hohes Raumschiff von allen Seiten beschossen werden ("R-Types" dritter Level läßt grüßen). Danach geht's auf ins Innere des Planeten, wo die Scrolling-Richtung alle zehn Sekunden wechselt und erneut vollkommen neue fiese Gegner ihre Aufwartung machen. Last, but not least jagen Euch zwei weitere, hundsgemeine Endgegner Angst ein, ehe der opulente 5-Minuten-Nachspann für die nervenaufreibende Arbeit entschädigt.

Ohne Extrawaffen ist hier natürlich kein Blumentopf zu gewinnen. Deshalb fliegen an bestimmten Stellen in jedem Level nette Geschöpfe durch den Bildschirm, die bei einem Treffer eines von acht Extras hinterlassen: fünf verschiedene Waffen, ein Zusatzleben, zwei rotierende Beiboote oder einen Schutzschirm. Die dringend benötigten Waffen sind ein Laser, Feuerkraft nach hinten, Fä-



Wer hat ein schöneres Endmonster zu bieten? (Mega Drive)

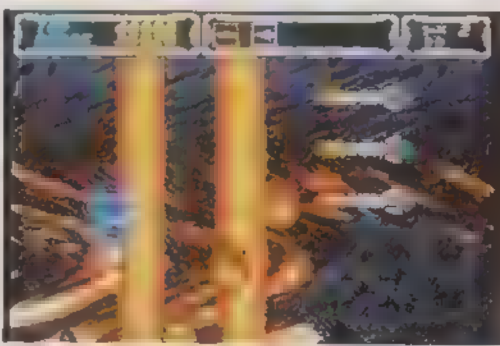


Ohne Extrawaffen kann man sich hier leicht die Finger verbrennen (Mega Drive)





Rechts seht Ihr die Auspuffgase des Riesenraumschiffs, links einen Schnappschuß des vierten Levels



Wer hier nicht Feuer fängt, dem ist nicht zu helfen (Mega Drive)



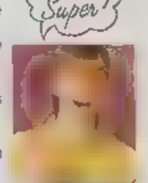

Dies ist der allerletzte Gegner im achten Level (Mega Drive)

cherschuß nach vorne, Raketen nach oben und unten sowie Lenkraketen. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Extras hin- und herschalten. Außerdem darf man die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs den "Umweltbedingungen" anpassen. Wenn man ein Leben verliert, geht die Waffe flöten, die man zuvor angewählt hatte. *mg*

Super!

Ich kann Martin nur zustimmen: was für ein Spiel! Eine Winzigkeit stört mich allerdings: Durch die vielen Continues war ich nach acht Versuchen schon im siebten Level. Das ging mir etwas zu schnell. Doch wenn man den Schwierigkeitsgrad wechselt, gibt's einen veränderten Spielablauf (nicht nur mehr Schüsse, sondern auch neue Angreifer auf anderen Positionen), was natürlich für neue Motivation sorgt. Davon abgesehen ist die Grafik gigantisch (vom zweiten Level träume ich), hat die Musik "Super Shinobi"-Qualitäten und bietet "Thunder Force III" ultimativen Ballerspaß fürs Mega Drive. Bei diesem Spiel klebe ich förmlich an der Bildröhre.

Super!



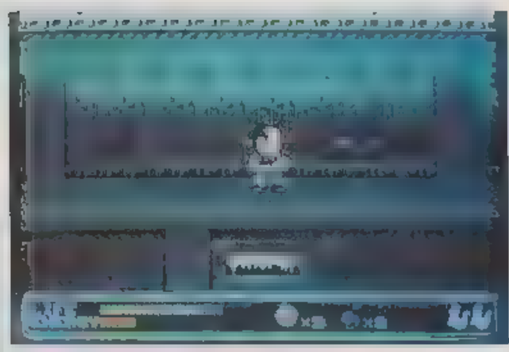
Mit "Thunder Force III" liegt nun die definitive Action-Orgie fürs Mega Drive vor. Es ist beeindruckend, wie die Japaner es geschafft haben, fantastische Grafiken, packende Melodien und eine ausgezeichnete Spielbarkeit unter einen Hut zu bringen. Jeder der acht Level (fünf plus drei) ist anders aufgebaut, mit komplett neuen Feinden und Hindernissen ausgestaltet — praktisch eine Welt für sich. Glaubt man zu Beginn noch, daß die Sprite-Konfusion auf dem Bildschirm nur mit Glück zu überwinden ist, so nähert man sich etappenweise mit jedem Raumschiff-Verlust der siegreichen Taktik. Die Motivation geht deshalb nie verloren, da man immer ein Stückchen weiter vorankommt. O.K., in manchen Situationen muß man wissen, welche Formation oder Barriere als nächstes auf einen zukommt, doch mich stört das nicht: ein bißchen Auswendiglernen gehört dazu. Einfach genial sind die Extrawaffen. Man hat nur eine Chance, wenn man zum richtigen Zeitpunkt das richtige Extra einsetzt. Eine so konsequente Extra-Ausnutzung ist ebenfalls einmalig. Kein Action-Freak kommt an diesem Edel-Modul vorbei — egal, wieviele und welche anderen Ballerspiele er schon besitzt.



Genre: Action
Hersteller: Tecno Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **85%**

Grafik: 87% Sound: 78% POWER-WERTUNG: 85%


Das Bill-Murray-Sprite macht sich breit (Mega Drive)

DER SPUK NIMMT KEIN ENDE

Ghostbusters

Das Geisterjäger-Team "Ghostbusters" bestritt höchst erfolgreich zwei Spielfilme, eine Zeichentrickserie und diverse Computerspiel-Varianten. Das neue Ghostbusters-Modul fürs Mega Drive ist aber keinesfalls eine altersschwache Umsetzung. Vielmehr wurde ein brandneues Spielprinzip rund um die Abenteuer der parapsychologischen Kammerjäger gestrickt.

In fünf unterschiedlich großen Häusern sind diverse Geister los. Vier Gemäuer davon könnt Ihr am Anfang direkt wählen. Ihr steuert einen Ghostbuster durch die verschiedenen Etagen. Ziel der Erforschung ist das Einfangen eines Obergeists, doch auf dem Weg zu ihm müssen diverse Klein-Spukbolde abgeschossen werden. Mancher Geist läßt beim Verflüchtigen ein Tröpfchen Ektoplasma fallen, dessen Einsammeln verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Für das Erlegen jedes spirituellen Störenfrieds gibt's Geld, mit dem Ihr in zwei Geschäften Extrawaffen und andere nützliche Gegenstände kaufen könnt (z.B. Lampen für finstere Ecken, ein Schutzschild, Kraftspender, die verbrauchte Energie zurück bringen oder Bomben). Ist in einem Haus der Obergeist erlegt, gibt es eine Extraprämie.

Fünfmal dürft Ihr mit "Continue" im gleichen Level weitermachen, wenn alle drei Leben Eurer Spielfigur dahingemeuchelt wurden. Danach ist endgültig Schluß. *hl*

Gut!

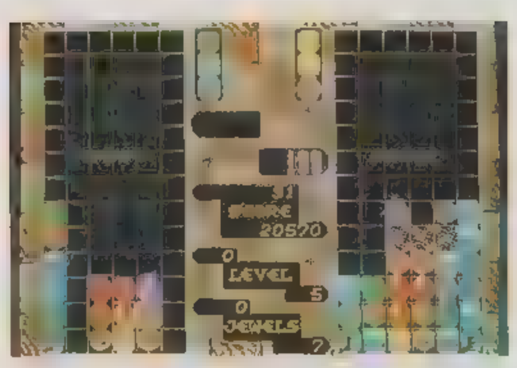
Ein paar Activision-Programmierer hatten das letzte Ghostbusters-Computerspiel ziemlich verhunzt. Daß man aus dem Kinostoff ein solides Spiel machen kann, sollten die ... Schlafmützen bei dieser Sega-Version bestaunen. Das Mega-Drive-Ghostbusters ist eine solide Mischung aus Jump-and-Run und Actionspiel mit vielen Extras, witziger Grafik und tollem Spielablauf. Die Steuerung erlaubt elegante Sprung- und Schußmanöver. Die Komplexität ist jedoch nicht atemberaubend. Spielt man mit Schwierigkeitsgrad "Easy" und macht von den Continues Gebrauch, ist man schnell durch.



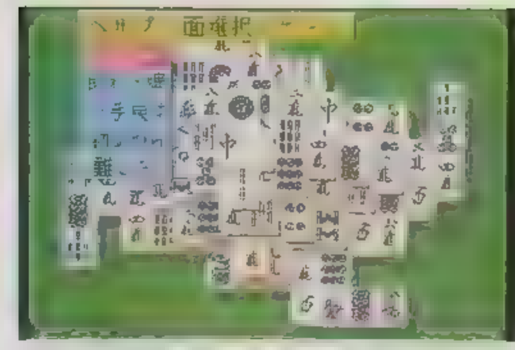
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **64%**

Grafik: 71% Sound: 54% POWER-WERTUNG: 64%



Zwei Spieler im Duell: Wer kombiniert schneller? (Mega Drive)



Fehlt ein Stein, ist groß die Pein (PC-Engine)

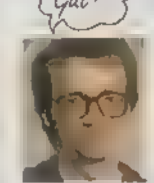
ALTER HUT, MÄCHTIG GUT

Columns

Frisch aus der Spielhalle aufs Mega Drive: Segas aktueller Automatenerfolg "Columns" variiert eine allseits bekannte und beliebte Denkspielidee. Das Grundprinzip ist dem Knobelklassiker "Tetris" entliehen: Verschiedene Spielfiguren plumpsen eine nach der anderen dem Boden des Spielfelds entgegen. Um zu vermeiden, daß die Fläche zugestapelt (und damit das Spiel beendet) wird, müßt Ihr die Figuren während ihres Falls so drehen, daß sie beim Landen in Verbindung mit anderen Steinen eine bestimmte Kombination ergeben und damit verschwinden. Bei Tetris kam's drauf an, lückenlose Reihen zu bilden. Bei Columns hingegen gelten die gleichen Regeln wie beim Computerspiel "Colors": Jede Spielfigur besteht aus drei verschiedenfarbigen Steinen. Durch Drücken des Feuerknopfs verschiebt man die Reihenfolge der Farben. Sobald mindestens drei gleichfarbige Steine aneinandergereiht sind (egal, ob übereinander, nebeneinander oder diagonal), verschwinden sie. Je länger Ihr spielt, desto schneller kommen die Steine angeplumpst. Zwei Spieler können übrigens auch gleichzeitig antreten.

Zusätzlich zum Automaten-Modus gibt es eine Columns-Variante, bei der auf Zeit gespielt wird. Das Modul merkt sich die Bestzeit und die Initialen des Rekordhalters (aber nur so lange, bis das Mega Drive ausgeschaltet wird). *hl*

Gut!



Auf die Tetris-Umsetzung fürs Mega Drive muß man immer noch warten, doch Columns ist ein nahezu gleichwertiger Ersatz. Das einfache Spielprinzip mit den Farbkombinationen wurde geschickt durch eine Vielzahl von Variationen aufgemöbelt. Das Aneinanderreihen verschiedenfarbiger Steinchen hat einen schwer beschreibbaren naiven und ausgesprochen hartnäckigen Charme (Marke "einen Versuch mach' ich noch!"). Zudem leisteten die Programmierer bei Grafik und Sound routinierte Qualitätsarbeit. Denkspiel-Fans werden nur schwerlich an diesem gewitzten Modul vorbeikommen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		77 %
Grafik: 60 %	Sound: 45 %	POWER-WERTUNG: 77 %

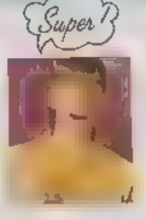
REZEPTFREIER TRANQUILIZER

Shanghai II

Als vor drei Jahren auf einen Schlag fast alle Amiga-Besitzer aufgehört hatten, wegen Gurus zu fluchen, Aliens zu verdammen und in 4096 Farben zu malen, war nicht etwa bundesweit der Strom ausgefallen. Nein, die schlichte Memory-Variante "Shanghai" fesselte Zehntausende an den Monitor und beruhigte die gestreßten Nerven. Activision's Shanghai war zweifellos das bislang entspannendste und zugleich fesselndste Computerspiel. Die japanische Firma Hudson Soft sicherte sich die "Fortsetzungs-Lizenz" und bescherte nun PC-Engine-Besitzern, die ein CD-ROM ihr Eigen nennen können, den zweiten Teil des "Such-das-passende-Teilchen"-Klassikers. Für Shanghai-Analphabeten sei hier noch einmal das Spielprinzip erklärt: 36 verschiedene, mit japanischen "Mah Jong"-Symbolen versehene Spielsteine, die jeweils viermal vorkommen, wurden zu bestimmten "Figuren" aufgetürmt. Ihr müßt den Steinchen-Stapel komplett abbauen, indem Ihr immer zwei gleiche Teile anklickt. Diese Steine müssen allerdings von oben, links oder rechts frei zugänglich sein, so daß man sie ohne einen anderen Stein zu verschieben wegnehmen kann. Außer den bekannten Features wie z. B. Zugvorschlag, Zurücknahme und Zeitlimit werden sechs verschiedene Figuren, vier "Steinchen-Designs" und vier Schwierigkeitsgrade geboten. Leider sind alle Menüs auf japanisch. *mg*



Super!

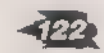


Shanghai auf dem Amiga ist (ohne zu flunkern) das von mir meistgespielte Computerprogramm aller Zeiten: Himmlisch entspannend und interessant zugleich. "Shanghai II" hat logischerweise dieselbe Wirkung auf mich. Dank der verschiedenen Spielfelder ist es eine Spur abwechslungsreicher. Dies ist allerdings auch der einzig größere Unterschied zum ersten Teil – etwas enttäuschend. Die goldene Stimmgabel gebührt dem Musiker: die abendländische Instrumental-Musik von CD ist absolut fantastisch.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hudson Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		88 %
Grafik: 64 %	Sound: 86 %	POWER-WERTUNG: 88 %



PARTNERSUCHE

Puzznic

Das ging aber flott: Vor wenigen Monaten wurde Taito's Tüftelspiel "Puzznic" als Arcade-Neuheit vorgestellt, heute gibt's bereits die PC-Engine-Umsetzung. Diese unterscheidet sich nur durch eine Kleinigkeit vom Automaten-Vorbild. Nach jedem Level, der jeweils aus vier Spielstufen besteht, gibt's ein Paßwort. Das ist auch bitter nötig, denn insgesamt warten 64 Level — macht alles in allem 256 Bilder.

Um die äußerst nützlichen, aber trockenen Zahlenreihen etwas aufzuwerten, wird einem das jeweilige Paßwort von einem netten japanischen Mädchen präsentiert. Je nach Spielstufe ist sie unterschiedlich gekleidet und nimmt eine andere Pose ein.

Die Aufgabenstellung ändert sich im Verlauf des Spiels nicht. Auf dem Bildschirm sind etliche Symbolblöcke angeordnet. Ihr müßt diese so geschickt zusammenschieben, daß zum Schluß keiner mehr übrig ist. Wenn sich mindestens zwei gleichartige Spielsteine berühren, verpuffen sie und verschwinden vom Bildschirm. Leider darf man die Blöcke nicht beliebig umherschubsen. Diese unterliegen nämlich dem Gesetz der Schwerkraft und purzeln deshalb erbarmungslos nach unten, wenn sie nicht irgendwo Halt finden. Immerhin hat man freie Wahl, welcher Block als nächstes bewegt wird. In manchen Spielstufen kann man mit Aufzügen die Steine wieder nach oben transportieren oder auf einer Zwischenetage ablegen. Plattformen, die sich von links nach rechts bewegen, sind ebenfalls mit von der Partie.

Da in jeder Spielstufe ein Zeitlimit zur Eile antreibt, sollte man ein Freund schneller Entscheidungen sein. Wer sich einmal verpuzzelt hat, darf zwei Mal von vorne beginnen — die Uhr läuft allerdings weiter. Solltet Ihr an einer widerwärtigen Blöcke-Konstellation verzweifeln, gibt's einen Ausweg. Ähnlich wie bei "Out Run" ist die "Streckenführung" bis zum Ziel netterweise nicht fest vorgegeben. *mg*


Links unten wird angezeigt, wieviel Exemplare der verschiedenen Symbolblöcke in diesem Level noch abzuräumen sind (PC-Engine)


Charmant wird einem das Paßwort gereicht (PC-Engine)


Genial einfach und einfach genial: Puzznic (PC-Engine)

Super!

So mag ich's: Ein Spielprinzip, das man sofort kapiert, einfache Regeln, ein faires Paßwortsystem und jede Menge Levels, die nach und nach tückischer werden. Die PC-Engine-Version des Automaten ist gut gelungen. Spielerisch ist Puzznic ein Glanzlicht. Die ersten Level sind noch ein Kinderspiel, aber schon bald kommt das erste "Hä?"-Erlebnis. Und dann raucht der Kopf — bei aller Einfachheit haben die Programmierer die Levels exquisit gestaltet. Es werden nicht einfach mehr Steine, sondern die Levels werden immer kniffliger. Ein Lob auch der Musik, die einem die letzten zehn Sekunden zur Zitterpartie werden läßt („noch nie war sie so panisch wie heute..."). Wer keine Denkspiele mag und sich nicht vom Zeitlimit terrorisieren lassen will, sollte erst mal testspielen. Alle anderen: unbedingt puzzeln.

Gut!

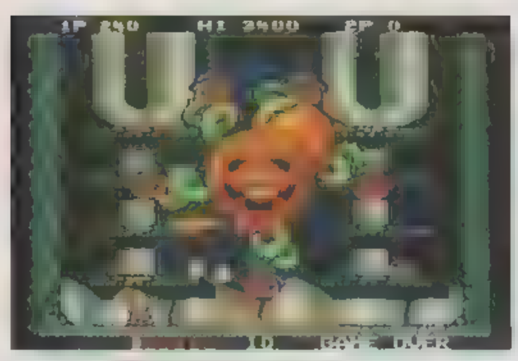
Für mich zählt Puzznic eindeutig zur Elite der Denkspiele — egal ob auf Computer oder Videospiel. Trotz der einfachen Grundidee bietet jeder Level eine neue Herausforderung. Angenehm fällt auch das durchdachte Drumherum auf: viele Paßwörter, mehrere Wege zum Ziel, unbeschränkte Continues und verschiedene Grafik-Sets. Wer bei "Sokoban" vor allem die Levels mag, die nicht in unendliches Kistengeschiebe ausarten, sondern mit wenigen, aber gezielten Spielzügen zu knacken sind, der wird Puzznic verschlingen. Hoffentlich lassen die Computer-Umsetzungen und vor allem eine Game Boy-Version nicht allzu lange auf sich warten. Gerade für unterwegs ist der Grübel-Knüller Puzznic bestens geeignet.



Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 84%

Grafik: 45% Sound: 57% POWER WERTUNG: 84%



Zwei behämmerte Zwerge säubern den Bildschirm (PC-Engine)



Geschwindigkeit ist Trumpf: schnell, schneller, "Download" (PC-Engine)

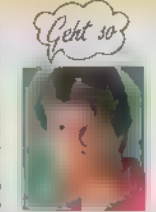
DONK... DONK... DONK...

Dondokodon

Das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen handelt von zwei Zwergen, die mit großen Holzhammern so ziemlich alles plattmachen, was sich ihnen in den Weg stellt. Und das ist eine ganze Menge. Kleine, aber niedliche Figürchen hüpfen über den Bildschirm, rosa Hasen kommen angehoppelt, Schildkröten schießen mit Feuerbällen und kleine unartige Jungs verdichten das Chaos mit ihren Bumerangs. Die Gegner toben auf mehreren Plattformen herum, und die Zwerge müssen auf die Etage hüpfen, um dort mit ihren Hämmern kräftig aufzuräumen. Die platten Gegner schmeißen sie dann gegen die Wand, woraufhin sich diese in punktespendende Früchte verwandeln.

Wie es sich für ein Geschicklichkeitsspiel gehört, dürfen auch hier Extrawaffen nicht fehlen. So gibt's etwas, mit dem ein Zwerg seine Lebensenergie zurückgewinnt, sofern er zuvor öfters mit Gegnern in Berührung kam. Dies ist für ihn nämlich reichlich ungesund. Durch ein weiteres Extra kann er den Hammer weit schmeißen und braucht sich nicht direkt in die Gefahrenzone der Gegner zu begeben. In höheren Spielstufen werden immer neue Feinde präsentiert. Sogar vor einem Erdbeben mit herunterpolternden Steinen ist man nicht gefeit.

Nach jeweils zehn Leveln erscheint ein wohlgeformter Endgegner, der den Zutritt zu den nächsten Kammern versperrt. *hl*



Geht so

Erinnert Ihr Euch noch an das Spiel "Mario Bros." (ohne "Super", fürs Nintendo-System)? Dondokodon spielt sich im ersten Moment sehr ähnlich. Hier plättet man die Viecher zwar mit einem Hammer, aber das ganze Drumherum entspricht ungefähr dem Oldie-Modul. Hinter dem Spielwitz des Vorbildes hängt Taito aber um Längen hinterher. Dazu ist auf dem Bildschirm einfach zu viel los. Die Kollisions-Abfrage ist mehr als genau, so daß bei der kleinsten unbedachten Bewegung ein Leben flöten ist. Das Ganze eine Spur weniger pingelig und Dondokodon wäre ein lustiges Modul. So ist es mir schlichtweg zu schwer.

STECKBRIEF



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 67%

Grafik: 68% Sound: 59% POWER-WERTUNG: 67%

SCHNELL-SCHUSS

Download

Ballerspiele für die PC-Engine gibt's wie Sand am Meer. "Download" unterscheidet sich in einem Punkt wesentlich von der Konkurrenz: Vor Spielbeginn und zwischen den Levels wird minutenlang eine dramatische Geschichte erzählt und mit Standbildern sowie Animations-Sequenzen unterlegt. Leider sind viele Informationen in japanischer Sprache gehalten, so daß der Sinn oft im Verborgenen bleibt.

Nach den unkonventionellen Filmeinlagen düst der Held höchst konventionell in atemberaubender Geschwindigkeit über horizontal scrollende Landschaften. Mindestens sechs Level liegen vor Euch, die wiederum in zwei bis drei Spielstufen unterteilt sind. Bevor die Raumschiffdüsen gezündet werden, darf man sich die Bewaffnung aussuchen. Ihr müßt Euch zwischen Streuschuß und Laser einerseits sowie Lenkraketen, Schutzschild und Smartbomben andererseits entscheiden. Die gewählten Waffen vernichter können während des Spiels mit Extras erneuert oder ausgebaut werden. Der Energievorrat Eures Abfangjägers, der mit jeder Feindberührung schwindet, ist ebenfalls per Extra-Aufnahme aufzufrischen.

Ungewöhnlich für ein Ballerspiel: Nach den meisten Levels dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren, mit dem Ihr beim nächsten Spiel dort weiterkämpfen könnt, wo Ihr Tags zuvor gescheitert seid. *mg*

Geht so

Die Aufmachung ist super. Man fühlt sich wie James Bond im neuen 007-Abenteuer. Leider ist der Spielablauf nicht ganz so spannend und weitaus ideenloser wie die Action-Einlagen im Film. Manche Levels gerieten mir in Sachen Feindformationen und Endgegner-Strategie ziemlich gut, andere hingegen haben mich ziemlich genervt. Ohne Glück kommt da kaum einer heil durch. Dank der Paßwörter kann man sich wenigstens Level für Level voranarbeiten. Wem alle bisherigen Ballerspiele auf der Engine zu leicht sind, der sollte einen Blick auf Download riskieren. Schneller wurde noch nie gescrollt und geballert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 67%

Grafik: 69% Sound: 68% POWER-WERTUNG: 67%

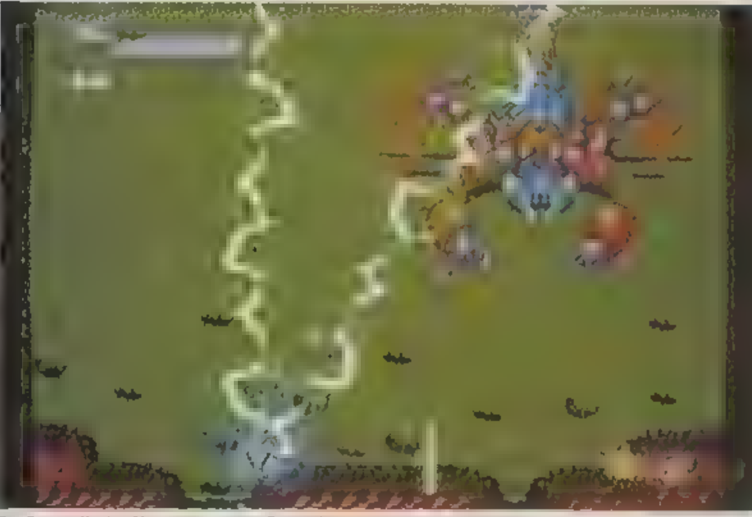
KOMMT EIN SCHUSS GEFLOGEN

Super Star Soldier

Dieser Level ist allein der rigorosen Punktejagd vorbehalten der High-Score-Jäger unterwegs (PC-Engine)

Hudson Soft startet einen neuen Angriff auf das Portemonnaie der PC-Engine-Besitzer. "Super Star Soldier", das von Aufmachung und Spielablauf stark an "Gunhed" erinnert, könnte vor allem Baller-Freaks in Versuchung führen. Das abwechslungsreiche Weltraum-Szenario scrollt in rasantem Tempo von oben nach unten am eigenen Raumschiff vorbei. Neben den obligatorischen Feindformationen plus Endgegner tummelt sich ab und zu ein besonderes Raumschiff auf dem Bildschirm, das wertvolle Fracht mit sich führt: Extrawaffen. Nach dessen Abschuß schweben plötzlich gelbe, grüne, blaue oder rote Kringel herum. Das gelbe Extra sorgt für einen galaktischen Flammenwerfer, grün bringt einen dreistrahligen Blitz auf den Bildschirm, blau zaubert kreisförmige Schüsse hervor und rot verstärkt den normalen Schuß, so daß er in mehrere Richtungen abstrahlt. Je öfter man einen gleichfarbigen Kringel aufnimmt (klappt bis zu vier Mal), desto schlagkräftiger die Waffen. Zusätzlich darf zwischen Begleitraumschiffen an der Seite und Lenkraketen gewählt werden. Die Geschwindigkeit des eigenen Abfangjägers könnt Ihr während des Spiels jederzeit den Umweltbedingungen anpassen.

Ähnlich wie bei "Gunhed" muß man nach dem Verlust eines Lebens den Level wieder von vorne beginnen — außer es wurde zuvor ein pulsierender Kringel geschnappt. Dann darf an der Stelle weitergeballert werden. Außerdem hat so ein Kringel eine nette Nebenwirkung: Bei Berührung wird eine Explosion ausgelöst. Als besonderen Gag gibt es ein spezielles Zwei- oder Fünf-Minuten-Spiel, das Euch durch einen Extra-Level führt, um dort in der vorgegebenen Zeit auf Punktejagd zu gehen. *mg*



Die Extrawaffe des Monats: der grüne Energieblitz mäht alles nieder (PC-Engine)



Wie komm ich hier raus?

Gut!

Von Fortschritt keine Spur. Besser als "Gunhed" ist "Super Star Soldier" nicht. Die Formationen sind leider nicht ganz so ausgeklügelt wie beim Vorbild und der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch. Was mich besonders ärgert: Sobald man seine Extras eingebüßt hat, ist man praktisch chancenlos. Trotzdem bereitet es eine Menge Spaß, mit dem grünen Dreizack eine Bresche durch die flackerfreien Feindeshorden zu schlagen; je höher der Level, desto variantenreicher der Spielablauf und sogar die Grafik legt zu (Schön: die Kristallwelt in Level 5). Durchschnittlich begabte Spieler dürften an Super Star Soldier verzweifeln trotz der unbegrenzten Continues. Profis, die eine neue Herausforderung suchen, sollten sich angesprochen fühlen. Der Stärke ist am mächtigsten allein.

Geht so

Das soll der Nachfolger zum Actionknaller "Gunhed" sein? Ungläubiges Staunen breitete sich aus. Gewisse Ähnlichkeiten von "Super Star Soldier" zum Vorgänger sind nicht zu leugnen, aber wo ist die fantastische Spielbarkeit von Gunhed geblieben? Wo Gunhed durch Ideenreichtum und spielbare Action brilliert, regiert bei Super Star Soldier die Hektik. Auch das Extrawaffensystem läßt zu wünschen übrig. Weniger Auswahl als beim Vorläufer und das Fehlen von gezielt einzusetzenden "Smart-Bombs" geht mir schmerzlich ab. Technisch gibt's kaum etwas auszusetzen. Vor allem die Spritedichte pro Quadratzentimeter Bildschirm ist höchst rekordverdächtig — und das ohne Flackern oder rapiden Geschwindigkeitsverlust. Allerdings verliert man beim Massenaufmarsch der Sprites sehr schnell den Überblick übers Spielgeschehen.



Genre: Action
Hersteller: Hudson Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		70%
Grafik 73%	Sound 76%	POWER-WERTUNG 70%



Große Sprites, kleines Spiel: Veigues (PC-Engine)



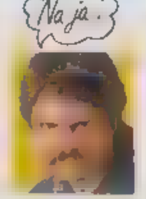
Tu mir nichts, dann tu ich Dir auch nichts (Sega)

TAKTISCHER TOLPATSCH

Veigues Tactical Gladiator

Ihr steuert in "Veigues" einen dicken Kampfroboter, der mit einem Maschinengewehr im Brustkorb, einer feinen Kanone im rechten, einem Supergewehr im linken Arm und Stiefeln mit Düsenantrieb ausgestattet ist. Mit diesem Waffenarsenal müßt Ihr Euch durch ein gutes Dutzend horizontal scrollender Levels prügeln und schießen.

Euer Roboter wird auf seiner Reise von allerlei finsteren Feinden angegriffen — Panzer, Roboterfliegen und Laserbarrieren. Mit den Feuertasten löst Ihr jeweils eine der Waffen in den Armen Eures Roboters aus; ein Druck auf beide Tasten gleichzeitig und das MG in der Blechbrust fängt an zu schießen. Mit dem Steuerkreuz laßt Ihr das Robotersprite laufen, hüpfen oder um die eigene Achse drehen. Zwei Anzeigen geben Euch Aufschluß über den Zustand Eurer Schutzschilde und die Sprungkraft Eurer Stiefeldüsen. Sinkt die Schutzschildenergie auf null, verliert der Roboter erst seinen Kopf, dann die Arme und löst sich nach dem Verlust aller Gliedmaßen in Wohlgefallen auf. Erst wenn alle Teile zerstört sind, büßt Ihr das einzige Bildschirmleben ein. Am Ende einer Spielstufe kann man mit Bonuspunkten seine Düsen und die Schilde verstärken. *mh*



Auf den ersten Blick sieht "Veigues Tactical Gladiator" recht imposant aus. Mächtig große Sprites bevölkern das bunte Ballergeschehen. Der gute erste Eindruck verfliegt allerdings schon nach dem Anspielen. Die Steuerung des eigenen Sprites artet in wilde Fingerakrobatik aus, die feindlichen Formationen sind so willkürlich, daß Ausweichen unmöglich ist. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad von Veigues nach fünf kindisch einfachen Levels so stark an, daß der Spieler völlig frustriert seine PC-Engine aus dem Fenster wirft. Einzig die Idee mit dem Aufrüsten des Roboters durch Punkte ist recht reizvoll.

Genre: Action
Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 43%

Grafik: 54% | Sound: 48% | POWER WERTUNG: 43%

LOOKING FOR FREEDOM

Freedom Fighter

Viel fehlt nicht, dann wird aus Segas "namenlosem" "Freedom Fighter" kurzerhand eine Spielautomatenumsetzung. Man denke sich ein "P 47" vor den Titel und — schwuppdiwupp — die Arcade-Adaption ist da. Levelaufbau und Angriffsformationen erinnern zum Teil frappant an Jalecos "P 47 Freedom Fighter".

Im flotten Links-Rechts-Scrolling düst ein Abfangjäger über feindliches Gebiet. Um die je nach Level unterschiedliche Landschaft zu genießen, bleibt dem Pilot allerdings kaum Zeit. Praktisch ohne Unterlaß stürzen sich gegnerische Flugzeuggeschwader auf den einsamen "Freiheitskämpfer". Zusätzlich wird aus vorbeituckernden Schiffen und U-Booten das Feuer eröffnet, oder Bodenstationen schicken hartnäckige Raketen auf die Reise. Zum Glück haben die Programmierer die Ungerechtigkeit dieser fatalen Lage erkannt und für Abhilfe gesorgt. Manche feindlichen Flugzeuge lassen nach deren Abschuß Kapseln mit Extrawaffen fallen, die dann herrenlos in der Luft schweben. Je nachdem, welche Kapsel man aufnimmt, wird die Bewaffnung des eigenen Jägers auf verschiedene Weise verstärkt. Zur Auswahl stehen Streuschuß nach vorne, Bomben nach unten, Rundumschuß und eine ferngesteuerte Granate, die wenige Meter vor dem Flugzeug explodiert. Drei Schwierigkeitsgrade regeln den Ausstoß an feindlichen Schüssen. *mg*

Geht so

Der Geschmack von Freiheit und Abenteuer bleibt hier ab und zu auf der Strecke. Die Angriffsformationen sind leider teilweise ziemlich einfallslos gestaltet. Doch bevor einen die aufkommende Langeweile gänzlich eingelullt hat, ist der Level meist beendet. Dann gibt's wenigstens neue Grafik und ein paar schwungvollere Gegner. Die Auswahl an Extrawaffen ist dagegen ordentlich und erlaubt durchaus taktische Spielchen. Größere Flackereien bleiben aus. "Freedom Fighter" ist braver Durchschnitt; für Baller-Freaks überlegenswert. Gelegenheits-Fighter sollten sich lieber an "R-Type" halten.

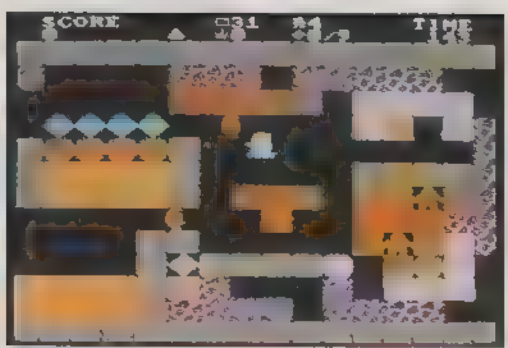


Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 57%

Grafik: 61% | Sound: 40% | POWER-WERTUNG: 57%





Das Graben ist das Robots Los (Nintendo)

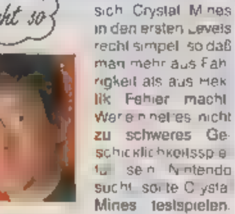
DIAMONDS ARE FOREVER

Crystal Mines

Auf der Suche nach funkelnden Diamanten buddelt sich ein kleiner Roboter durch eine Höhle voller Hindernisse. Hat er alle Diamanten eingesammelt, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Dabei muß er aufpassen, daß er ein Zeitlimit nicht überschreitet. Sollte Euch das Spielprinzip bekannt vorkommen, so habt Ihr richtig getippt: der Klassiker "Boulder Dash" läßt grüßen. Nur, daß diesmal statt eines kleinen Männchens ein Roboter durchs Labyrinth schlägt.

Es gibt im Geschicklichkeitsspiel "Crystal Mines" neben Diamanten andere lohnenswerte Gegenstände, die entweder das Punktekonto auffrischen oder dem Roboter Schutz geben — die Diamanten werden nämlich von den verschiedenartigsten Monstern bewacht. Manche Extras liegen unter Erdfeldern versteckt, die man erst wegballern muß. Leider hilft die Bordkanone nichts gegen die Monster. Denen muß man schon einen Stein auf die Rübe fallen lassen oder sie gezielt in eine Explosion locken. Ab und an findet man einen Vorrat TNT, mit dem man das festgebackene Erdreich wegsprengt und so an die Diamanten kommt. Diese praktischen Sprengstoffe gibt's in 3er, 5er und 10er-Packungen. Insgesamt warten 100 Level auf den Roboter; zwei Spieler können hintereinander antreten. Da die Levels groß sind und man nicht alle mit dem ersten Leben schafft, kann man beliebig oft "Continue" anwenden. *al*

Geht so



Ein klassisches Spielprinzip garantiert noch lange keinen Hit. Das merkt man an Crystal Mines recht deutlich, denn das Vorbild Boulder Dash spielt sich immer eine ganze Klasse besser. Zwar hat man viele neue Ideen addiert, aber der Spielfluß ist auf Dauer zu zäh, um Begeisterung aufkommen zu lassen. Außerdem spielt sich Crystal Mines in den ersten Levels recht simpel, so daß man mehr aus Fahrigkeit als aus Hektik Fehler macht. Wer ein nettes, nicht zu schweres Geschicklichkeitsspiel für sein Nintendo sucht, sollte Crystal Mines testspielen.

Fazit: Nicht gerade ein Adrenalin-Schub, aber noch keine Schlaftablette.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Color Dreams, Zirka Preis: 80 Mark

NINTENDO 64%

Grafik: 40% Sound: 26% POWER-WERTUNG: 64%



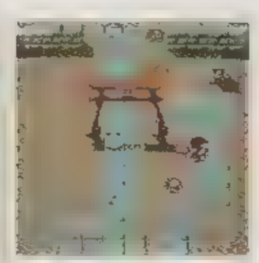
Gauntlet III

Das Monster-Gemetzel in düsteren Labyrinthen geht in die dritte Runde. Speziell für das Lynx wurde vom Kult-Spielautomaten "Gauntlet" [illegible] 40 [illegible] Levels, die in alle Richtungen scrollen, sind mit [illegible] Monstern und bis zu vier wackeren Kämpfern bevölkert, je nachdem wie viele Lynx-Konsolen per Kabel zusammengeschlossen sind. Man darf aus insgesamt acht verschiedenen Charakteren wählen. Sie sind in Sachen Geschwindigkeit, Stärke und Schußkraft unterschiedlich gut [illegible] ist für jeden Geschmack der passende Typ dabei.

Euer oberstes Ziel ist es, den Ausgang [illegible] Level zu [illegible]. Dabei solltet Ihr [illegible] den netten Extras, die in manchen Gängen am Boden liegen, [illegible] mittel erleichtern den Kampf gegen die [illegible] kommt Ihr an einem Computer-Terminal vorbei. Hier erhaltet Ihr entweder lebenswichtige Informationen oder könnt weitere Extras kaufen. Unter dem Spielfeld [illegible] die Status-Anzeige. Sie gibt Aufschluß, wie gut Eure Spielfigur gerade drauf ist. Per Tastendruck wird auf die Gegenstände umgeblendet, die Ihr im Verlauf des Spiels aufgesammelt habt. Sie können wieder abgelegt oder eingesetzt werden. Als Besonderheit muß man die Lynx-Konsole hochkant halten, um "Gauntlet III" zu spielen. Dies erweist sich [illegible] lich.

Leider kann der dritte Teil [illegible] nicht mit dem Arcade-Vorbild mithalten. Die Levels sind [illegible] tet und die verschiedenen Spiel-Charaktere verhalten sich nicht allzu unterschiedlich. Die Stimmung potenziert sich allerdings, je mehr Personen [illegible] machen. Kein Flop, aber nicht der erhoffte Sommer-Hit. *mg*

Genre: Action	
Hersteller: Epyx	
Zirka-Preis: 80 Mark	
LYNX	**57%**
Grafik: 58%	Sound: 50%
POWER-WERTUNG: 57%	



Kikikaikai

Das ist zu simpel: Wenn sich der Programmierer von "Kikikaikai" die Konkurrenz-Ballerspiele anschaut, müßte ihm ziemlich flau in der Magengrube werden. Kikikaikai erinnert eher an ein mittelmäßiges Spiel für das Sega Master System — wenn man Grafik und Sound betrachtet. Der Spielspaß dümpelt ebenfalls im gepflegten Mittelmaß vor sich hin: Ein Sprite läuft durch eine scrollende Landschaft (Vogelperspektive) und ballert auf Feinde. Höhere Level bringen wenig Abwechslung. *mg*

Genre: Action	
Hersteller: Taito	
Zirka-Preis: 100 Mark	
PC-ENGINE	**47%**
Grafik: 50%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 47%	



Qix

Fast neun Jahre hat der Oldie "Qix" auf dem Buckel: vor kurzem erschien mit "Volfied" für die PC Engine der neueste Aufguß des Klassikers. Die Game-Boy-Version hält sich allerdings detailgetreu ans Original: Extras sucht man vergebens. Allein der schmucke Zwei-Spieler-Modus ist neu. Hier steuert man abwechselnd sein Fadenkreuz und kästelt ein Feld ein, ehe der Partner wieder am Zug ist. Fans des Originals werden zufrieden sein. Etwas angestaubt ist das Spielprinzip freilich schon. *mg*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Nintendo	
Zirka-Preis: 50 Mark	
GAME BOY	**58%**
Grafik: 18%	Sound: 31%
POWER-WERTUNG: 58%	



Golf

Die Sportspiel-Junkies unter den Game-Boy-Besitzern dürfen sich auf Nintendos "Golf" freuen. Das Modul hält locker mit den meisten Computer-Golfs mit, daß einige sogar ziemlich alt aussehen. Zwei Kurse à 18 Löcher stehen parat, die Mario, Held zahlloser Nintendo-Programme, als [illegible] Spiel absolviert.

Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Bevor man zum entscheidenden Schlag ausholt, sollte man einen Blick auf den kompletten Parcours werfen, um einen besseren Überblick zu erhalten. Seen, Bäume und Sandhindernisse können so geschickt umspielt werden. Erst dann darf Mario den passenden Schläger auswählen und unter Berücksichtigung des Windes mittels Fadenkreuz die Schlagrichtung festlegen. Per Feuerknopf-Druck wird Schlagstärke und Schnitt (soll der Ball nach rechts oder links abdriften?) festgelegt. Hat man sich schließlich bis zum [illegible] vorgearbeitet, muß nur noch eingelocht werden. Mit vielen kleinen Pfeilen sind Gefälle und Steigungen auf den Grüns eingezeichnet. Der aktuelle Stand auf dem "Leader Board" (wieviel Schläge habe ich für welches Loch gebraucht?) ist jederzeit einblendbar. Wer will, kann auch zu zweit eine Runde spielen — vorausgesetzt, Partner samt Game Boy und Golf-Modul sind in Reichweite des Video-Link-Kabels.

Da man auf dem Weg zur Schule oder während einer kurzen Bahnfahrt kaum alle 18 Löcher schafft, ist in das Modul eine Batterie eingebaut. Damit können zwei Spielstände zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespeichert werden. Dank der größtenteils "Leaderboard"-kompatiblen Steuerung kommt man von Anfang an problemlos mit Nintendos Golf klar. Trotz der einfachen Schlagtechnik kann man ganz schön zaubern und Bälle um Hindernisse herumzirkeln. Dazu bedarf es allerdings einiger Übung. Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse recht detailreich und sehr übersichtlich. Die Musik ist nicht so toll. *mg*

Genre: Sport	
Hersteller: Nintendo	
Zirka-Preis: 50 Mark	
GAME BOY	**72%**
Grafik: 69%	Sound: 40%
POWER-WERTUNG: 72%	



Pitman

Ähnlich wie bei "Happy Spec[illegible]" muß man bei Pitman durch geschicktes Verschieben von Blöcken Löcher auf der Spielfläche stopfen. Nur so erreicht man den jeweiligen Bösewicht und kann ihn von der Plattform schubsen. Insgesamt stehen 100 Levels zur Auswahl. Ein Paßwort-Modus ist auch dabei. Mit dem eingebauten Editor lassen sich eigene Knobel-Levels entwerfen. Wer sich gerne aufs Grübeln konzentriert (ohne ständige Feind-Flucht), wird hier anständig unterhalten. *hl*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Ask Kodansha	
Zirka-Preis: 70 Mark	
GAME BOY	**66%**
Grafik: 41%	Sound: 35%
POWER-WERTUNG: 66%	

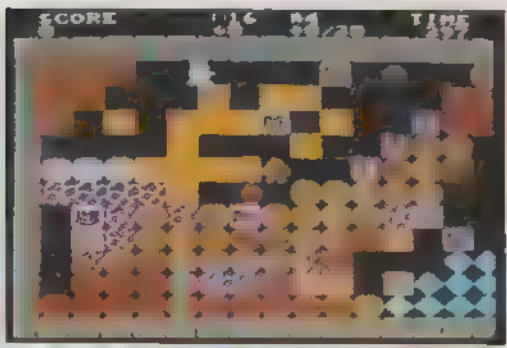


Boxing

Mit Boxing dürfen auf Nintendos Hosentaschen-Konsole nun auch die Fäuste geschwungen werden. Die Grafik ist verlockend: Ihr seht Ring und Gegner aus der Sicht Eures Kämpfers und bedient mit den beiden Feuerknöpfen je eine behandschuhte Faust. Das Schlagen mit dem Computergegnern fällt [illegible] einfach aus; viel mehr als ständiges "Feuerknopf-schnell-Drücken" ist nicht gefragt; je länger die Ruhepause vor einem Schlag andauert, desto kräftiger haut der Boxer zu. *hl*

Genre: Sport	
Hersteller: Tonkin House	
Zirka-Preis: 70 Mark	
GAME BOY	**44%**
Grafik: 60%	Sound: 46%
POWER-WERTUNG: 44%	


Bis Ende des Jahres sollen zehn Color-Dreams-Titel erhältlich sein



"Crystal Mines" ist eines der ersten Spiele von Color Dreams

GOLDENE TRÄUME

Offizielle Lizenznehmer für das Nintendo Entertainment System gibt's viele. Nur wenige versuchen ihr Glück auf eigene Faust. Die amerikanische Firma Color Dreams ist eine der Ausnahmen.

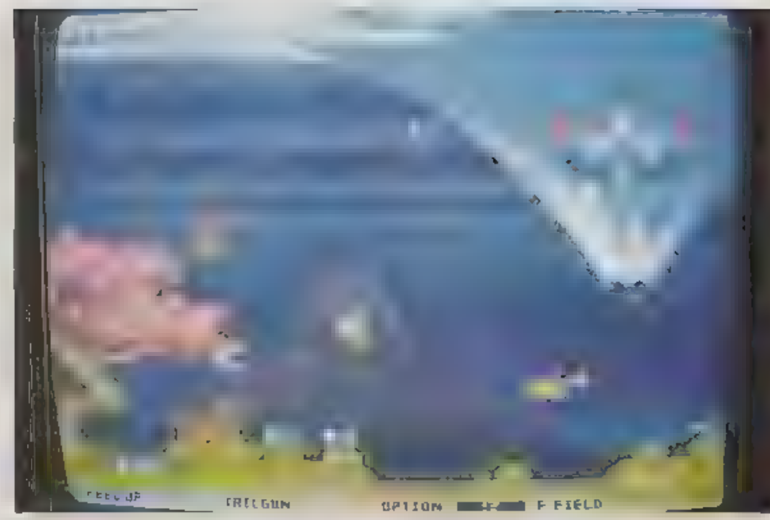
Der Dornröschenschlaf des Nintendo Entertainment Systems (kurz NES) scheint nun in Deutschland endgültig beendet. Nachdem Konami (siehe Bericht in dieser Ausgabe) und Acclaim den Vertrieb ihrer Spiele für das NES in die eigene Hand genommen haben, sind auch die ersten "inoffiziellen" Module für das NES bei uns erhältlich.

Die "Meuterei" gegen das gigantische Nintendo-Reich wurde — wie erwartet — in Amerika initiiert. Dort schaffte es eine kleine Firma, Spiele für das NES zu programmieren und diese zu veröffentlichen. Um das Sensationelle an dieser Tatsache zu verstehen, muß man wissen, daß normalerweise erst ein Lizenzvertrag mit Nintendo einer Firma das Recht einräumt, Spiele für das NES zu entwickeln. Sind diese nach Ansicht der Softwarefirma fertig, muß Nintendo sein "Ja-Wort" zur Veröffentlichung geben. Fällt das Produkt bei dieser Qualitätsprüfung durch, war außer Spesen nichts gewesen. Doch selbst wenn das Spiel diese Hürde genommen hat, wird man es noch lange nicht im Kaufhausregal finden. Erst muß eine bestimmte Menge an Modulen bei Nintendo Japan bestellt werden, denn alle Module werden zur Zeit ausschließlich von Nintendo in Japan gefertigt. Vom Tag der Bestellung bis zur Auslieferung kann mitunter über ein halbes Jahr vergehen. Es versteht sich von selbst, daß Nintendo all diese "Dienstleistungen" nicht umsonst bereitstellt. Allein für das Qualitätssiegel "Official Seal of Quality", das auf allen "offiziellen" Spielen für das Nintendo-System zu finden ist, müssen angeblich pro Modul 2 Dollar an den "Hausherren" überwiesen werden.

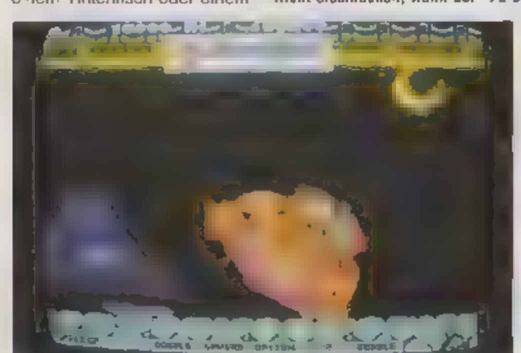
Angesichts dieser Tatsachen wundert es nicht, daß einige Firmen lieber auf die Unterstützung von Nintendo verzichten würden. Doch leider ist dieser Weg mit Hindernissen und Stolpersteinen nur so gepflastert. Eine der wenigen Firmen, die sich durchgesetzt hat, ist Color Dreams. In Amerika ist sie bereits etabliert und hat ca. 20 verschiedene Module im Angebot. Seit kurzem wird Color Dreams auch im deutschsprachigen Raum fachmännisch vertreten. Die Firma Vidis Electronic hat sich die Vertriebsrechte gesichert. Das Hamburger Unternehmen tummelt sich bereits seit einigen Jahren erfolgreich auf dem Videospielemarkt. Gestartet hat man als Spezialversender für Videospiele (damals noch mit Colecovision und Intellivision im Angebot). Später lagen die Hauptaktivitäten beim Atari VCS 2600-Videospiel. Als Exklusiv-Distributor der Activision-Module (u.a. "River Raid II", "F14 Tomcat") hat man bereits Kontakte zu den großen Kaufhausketten und Versandhäusern geknüpft.

Vier Titel, selbstverständlich mit deutscher Anleitung, sind in diesen Tagen an den Fachhandel ausgeliefert worden. Bis Ende des Jahres sollen es satte zehn Spiele sein, die zum Preis von ca. 80 Mark erhältlich sind. Für die Zukunft haben sich Color Dreams und Vidis einiges vorgenommen. In der Entwicklungsabteilung wird fleißig an einer "Super Cartridge" für das NES gebastelt. Das Besondere an diesem Modul ist der Zusatz-Prozessor, der auf der Platine schlummert. Dafür vorgesehen ist ein Z80-Chip, wie er z.B. im Sega Master System oder den Schneider-CPC-Computern steckt. Dank dieser Extra-Power wird zwar nicht die Auflösung des NES erhöht, dafür können mehr Farben gleichzeitig dargestellt werden. Außerdem steigt die Anzahl der Sprites, die flackerfrei über den Bildschirm huschen, gewaltig. Schnelle 3D-Grafik ist ebenfalls kein Wunschtraum mehr und sogar Digi-Sound in Hi-Fi-Qualität rückt in erreichbare Nähe. Preislich sollen die "Deluxe-Module" etwa um 130 Mark angesiedelt sein. Neben dem Nintendo-System wird seitens Color Dreams demnächst auch das Sega Mega Drive unterstützt. Man darf gespannt sein, ob die Aktivitäten von Color Dreams den Eigentümern goldene Träume oder Alpträume bescheren. *mg*

Mit der "Gradius"-Saga hat Konami die Ära der Extrawaffen-haltigen Ballerspiele eingeläutet. Vielleicht gelingt es der Firma, mit ihrem neuesten Streich "Parodius" wieder ein Zeichen zu setzen. Manche Arcade-Freaks werden ganz schön verdutzt schauen, wenn sie Parodius zum ersten Mal in Aktion sehen. Wie der Name schon vermuten läßt, ist das Spiel eine humorvolle Parodie auf ein ganz bestimmtes Genre. Die Ballerspiele werden auf die Schippe genommen. Glaubt man zu Beginn noch, "Salamander II" oder "Gradius IV" vor sich zu haben, bilden sich spätestens bei der Auswahl des "Raumschiffs" samt Bewaffnung erste Sorgenfalten auf der Stirn. Neben dem erprobten Gradius-Abfangjäger stehen nämlich drei weitere Spielfiguren zur Wahl: wie wär's mit einem Tintenfisch oder einem



Nicht erschrecken, wenn bei "Parodius" der Baum links plötzlich anfängt zu laufen

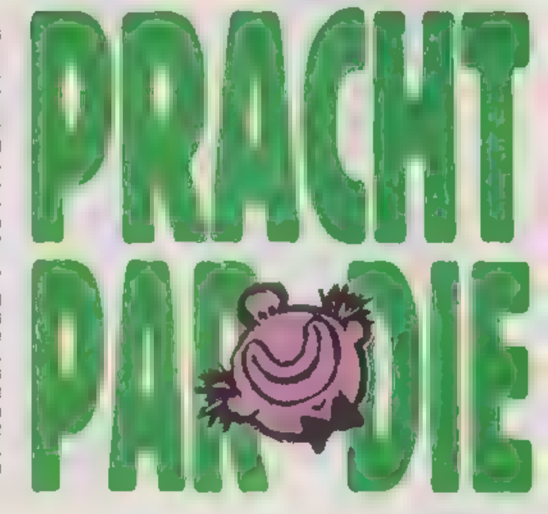

Premiere: ein tanzender Endgegner bei "Parodius"


Neue Levels bei "Boulder Dash: Part Two"

kleinen Pinguin? Jedes Mitglied des Quartetts hat andere Extrawaffen zu bieten, die in bekannter Gradius-Manier anzuwählen sind. So kann es schon mal passieren, daß Euer Flug-Insekt plötzlich mit Boxhandschuhen um sich schlägt oder ein Megaphon als "Beinahe-Smartbombe" fungiert.

Auch beim Level-Design wurde mit Gags und Insider-Anspielungen nicht gespart. Die Feinde sind längst keine Aliens mehr. Eine Bauchtänzerin, die sich geschmeidig über den Bildschirm bewegt, konnte man in noch keinem Baller-Spektakel bewundern. Auch ein gutes Dutzend Kußmünder, die mit Gebissen um sich werfen, sind neu. Diese Linie zieht sich durch das ganze Spiel. Glücklicherweise leidet darunter der Spielwitz überhaupt nicht. Ganz im Gegenteil: Im Vergleich zu "Gradius III" macht Parodius viel mehr Spaß und ist sogar etwas einfacher. Selbst Anfänger erreichen mit wenig Übung bereits den dritten Level. Da stört es kaum, daß Parodius technisch nicht ganz auf dem neuesten Stand ist. Wenn sich sehr viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln, wird der Automat gehörig langsamer — was dem Spieler zugute kommt, da er besser ausweichen kann.

Wer bei dem Wort "Action" nicht schreiend die Wohnung verläßt, der sollte unbedingt probespielen. Vor allem die "Gradius"-erfahrenen Spieler, die sich mit dem Genre etwas auskennen, werden entzückt sein und an manchen Stellen herzhaft lachen. Nicht zuletzt wegen der fabelhaften Musik, die praktisch ausschließlich aus Klassik-Stücken besteht.





Eine Striptease-Tänzerin bereitet Probleme



Die Kußmünder warten im vierten Level auf den "Parodius"-Spieler



Simple Metzel-Orgie: Taito's "Thunderfox"

Warum müssen Spiele immer so bierernst sein? Konami beweist mit "Parodius", daß auch witzige Arcade-Automaten spielerisch gehaltvoll sein können.





◀ Die "Boulder Dash"-Landkarte und ein Intro-Bild von "Parodius"

Diese wurden allerdings gekonnt "verkünstelt" und bilden mit der detailreichen und witzigen Grafik eine perfekte Einheit: Parodius ist eine Pracht-Parodie.

Taito hat mit seinem jüngsten Sproß leider nicht ins Schwarze getroffen, obwohl der Bildschirm bei "Thunderfox" fast nur mit Explosionen, Feinden und Schüssen gefüllt ist. Als Mitglied einer Anti-Terror-Einheit wird vor horizontal scrollender Landschaft erbittert mit Hunderten von feindlichen Soldaten, Panzern und Jeeps gekämpft. Dazu sind drei Feuerknöpfe nötig: einer zum Springen, einer zum Zuschlagen im Nahkampf und mit dem dritten werden die Extras aktiviert. Flammenwerfer, Maschinengewehr oder Handgranaten bieten sich zu diesem Zweck an. Im weiteren Spielverlauf darf der eisenharte Streiter selber im Jeep fahren oder sich ans Steuer eines Schnellbootes setzen.

Thunderfox spielt sich beinahe so stumpfsinnig, wie sich das Szenario anhört. Wer's gern hektisch hat, und sich an brutalen Soldaten-Metzeleien erfreuen kann, der soll damit glücklich werden. Eine spielerische Linie konnten wir nicht entdecken. Allenfalls der blutgetränkte rote Faden war kaum zu übersehen. Selbst der Zwei-Spieler-Modus rettet wenig.

Um so mehr hat uns die dritte Arcade-Neuheit begeistert — und überrascht: Rockford ist wieder da. Der legendäre Held aus unzähligen "Boulder Dash"-Spielen feiert ein Comeback. Data East hat sich die Lizenz gesichert und präsentiert "Boulder Dash Part Two" als Automat. Dabei behält man das Spielprinzip größtenteils bei, nur einige Spielelemente sowie Grafik und Sound wurden einer Frischzellenkur unterzogen. Rockford darf sich eine von fünf Welten, die sich aus jeweils vier Levels zusammensetzen, aussuchen. Die sechste Welt bleibt solange verschlossen, bis die anderen gelöst wurden.

Neu sind u.a. Schildkröten, die sich im schlafenden Zustand problemlos umherschubsen lassen. Wachen sie auf, sollte man sie besser nicht berühren. Außerdem gesichtet: Schlangen und Pilze, die einem beide nicht sehr freundlich gesinnt sind. Die Levels sind größtenteils neu konstruiert, auch wenn uns der eine oder andere verdächtig bekannt vorkam. Eines haben sie alle gemeinsam: Das Zeitlimit ist verdammt knapp bemessen. Wer sich in einer Spielstufe nicht auskennt, der hat wenig Chancen. Zum Glück kann man (auf Kosten eines Lebens) an der Stelle weitermachen, wo dank der erbarmungslosen Uhr die Diamantensuche endete. Wer durch fallende Felsbrocken oder flinke Feinde ein Leben eingebüßt hat, der muß leider den Level von vorne beginnen. Netterweise wird die Anzahl der nötigen Diamanten, ehe sich der Ausgang auftut, nicht zurückgesetzt. *mg*

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Boulder Dash Part Two	Data East	Neue Episode des Computerspiel-Klassikers mit Pfiff	empfehlenswert
Parodius	Konami	Witzige Parodie auf Ballerspiele im "Gradius"-Stil	empfehlenswert
Thunderfox	Taito	Stumpfsinnige Brutalo-Metzelei, ideenlos	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft"

COMPACT DISC



Jeff Lynne: Armchair Theatre

Ein Jahrzehnt lang schrieb Jeff Lynne als [illegible] Electric Light Orchestra Pop-Geschichte. [illegible] und dem Mitwirken bei den Travelling Wilburys [illegible] Solo-Album [illegible] verdient. Er spielt fast alle Instrumente und [illegible] unkomplizierte Melodien, die den alten ELO-Scheiben verblüffend ähnlich klingen [illegible] ligkeit aus dem Ärmel. *hl*

Reprise 7599-26184-2
37:05 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Alabama: Pass it on down

Die erfolgreichsten Country-Rocker [illegible] 10 Millionen verkaufte Platten) widmen sich auf der neuesten CD [illegible] Thema Umwelt-schutz. [illegible] bleibt keiner ruhig auf dem Stuhl sitzen. Die anderen Songs [illegible] diös und perfekt arrangiert. Unbedingt [illegible] *ng*

RCA 2108-2-R (USA)
45:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Bad Company: Holy Water

Was die Routiniers von Bad Company auf ihrem neuen Album [illegible] sollte so manchem Nachwuchs-Rocker als Anschauungsmaterial dienen. Derber Blues-Rock wechselt sich mit Mainstream-Material ab, hier und da kommt man um eine Ballade nicht herum. Übertrieben originell ist das Album nicht, aber es bietet erstklassige Rocksongs mit knackigen Gitarren. Auf keinem der 13 Songs setzen Bad Company einen Synthesizer ein. *hl*

Atco/Atlantic 7 91371-2
53:44 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

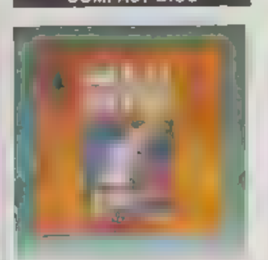


Madonna: I'm Breathless

Die Überraschung ist gelungen: Statt kantigen Dance-Songs verblüfft Madonna [illegible] "Vogue" ist das einzige typische Disco-Stück auf der CD. Das Song-Material ist [illegible] griert, und die Interpretation gelungen [illegible] traut. Bestimmt keine Platte für einge[illegible] *ng*

Sire/Warner 7599 26209 2
45:08 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Big Country: Through a Big Country

[illegible] Big Country [illegible] Greatest Hits-Zusammenstellung. Bei dem reichhaltigen Angebot auf dem randvollen "Through a Big Country"-Sampler [illegible] erfreulicherweise in der Unterzahl. Mit [illegible] besonders gutes, brandneues Stück vertreten. *hl*

Mercury 846 022-2
76:47 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

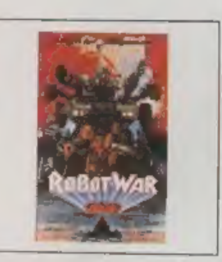
COMPACT DISC



Joe Cocker: Live

Mit seinem knarzenden Organ läuft Haudegen Joe Cocker [illegible] Das neue Live-Album ist ein wuchtiges Hörerlebnis, dessen Klangqualität [illegible] Leuchten im Publikum, die bei langsamen Stücken lautstark dazwischenpfeifen [illegible] Die [illegible] Songs stammen [illegible] Güteklasse wie Randy Newman und Bryan Adams. Zwei neue Studio-Aufnahmen [illegible] das Album ab. *hl*

Capitol 7934162
72:52 Minuten / 15 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Robot-War Gunhed

Mitten im Pazifischen Ozean liegt die einsame Insel 8J0. Im 21. Jahrhundert wurde auf dieser Insel, dank des neuen Werkstoffs Texmexium, ein riesiger Industriekomplex errichtet. Steuerzentrale und Gehirn dieser Anlage war ein Super-Computer mit Namen Kyron-5. Kyron-5 fing irgendwann an, über den Sinn des Lebens nachzugrübeln und erklärte der Menschheit den Krieg. Um Kyron-5 auszuschalten, sandten die Regierungen der Welt Truppen und Kampfroboter – die "Gunheds" – in die Schlacht.

Die Insel 8J0 liegt nun in Trümmern, Kyron-5 hat seit einigen Jahren keinen Pieps mehr von sich gegegeben und ohne die Industrieanlagen der Insel werden auf der Welt wichtige elektronische Schaltkreise knapp. Eine Gruppe von Schatzsuchern macht sich auf die Socken, um 8J0 einen Besuch abzustatten und mit den dort vorhandenen Mikrochips ein Vermögen zu verdienen. Leider hat Kyron-5 etwas gegen ungebetene Gäste und schlägt mit einem Bio-Roboter in "Aliens"-Manier zurück. Einer der Söldner bastelt aus Schrotteilen, die aus dem Roboter-Krieg übrigblieben, einen funktionierenden "Gunhed" zusammen und gibt damit Kyron-5 Saures.

Die Überraschung in der Redaktion war groß: Ein Videofilm zum PC-Engine-Spiel "Gunhed". Allerdings entpuppte sich der Film mit dem vielversprechenden Titel als zusammengewürfelter High-Tech-Murks, der sich temporeich wie eine mongolische Rennschnecke präsentierte. Die Dialoge quälen sich dahin, der Handlungsfaden macht Sprünge wie ein Hürdenläufer und der einzige Lichtblick ist der tolle Kampfroboter. *mh*

Regie: **Masato Harada**
Produzent: **Tomoyuki Tanaka, Eiji Yamaura**
Drehbuch: **Masato Harada, James Bannion**
Darsteller: **Masahiro Takashima, Mickey Curtis, Brenda Bakke**
Laufzeit: **ca. 92 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **VPS**
POWER-WERTUNG: für Fans



The Abyss

Als ein amerikanisches Unterseeboot in 600 Meter Tiefe ... rätselhafte Weise außer Gefecht gesetzt wird, ist die Panik im Pentagon groß. Zwar sorgt man sich auch um die Besatzung, doch besonders die über 100 nuklearen Sprengköpfe an Bord verursachen starkes Magengrimmen. Nichts liegt näher, als die Russen für den vermeintlichen Unfall verantwortlich zu machen.

Zum Glück gondelt gerade eine neuartige Unterwasser-Anlage in der Nähe der Unfallstelle im Meer herum. Zusammen mit einem Marine-Elite-Team (eiskalt und hart wie Granit) nimmt man Kurs auf das U-Boot. Ein aufkommender Hurricane sorgt schließlich dafür, daß der Kontakt zu den Helfern an der Wasseroberfläche abbricht und die knapp ein Dutzend Leute auf sich alleine gestellt sind.

Seltsame Dinge passieren, merkwürdige Geschöpfe zeigen sich einigen Besatzungsmitgliedern. Das Taucherteam und die Marinejungs ziehen daraus allerdings verschiedene Schlüsse: Die Soldaten, allen voran der langsam, aber sicher durchdrehende Captain, sehen überall die Russen lauern; die anderen schwören auf Außerirdische. Im Lauf der Zeit droht die Situation zu eskalieren. Schließlich taucht der Chef des Taucherteams der Lösung des Rätsels entgegen – so tief wie noch nie ein Mensch vor ihm getaucht ist...

Der Unterwasser-Thriller "The Abyss" war einer der Kinoknüller des letzten Jahres. Atemberaubend sind die visuellen Spezial-Effekte, für die er zu Recht einen Oscar bekam. Zum Glück ist auch die Story fesselnd und mitreißend erzählt, so daß kaum Langeweile aufkommt. Voll zur Geltung kommen die grandiosen "Special Effects" allerdings nur in einem großen Kino. *mg*

Regie: **James Cameron**
Produzent: **Gale Anne Hurd**
Drehbuch: **James Cameron**
Hauptdarsteller: **Ted Harris, Mary Mastrantonio, Michael Biehn**
Laufzeit: **132 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: 20th Century Fox
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Das Star Trek Universum

Wer keine Episode der "Raumschiff Enterprise"-Abenteuer versäumt hat, der darf sich freuen. Neben amüsanten und interessanten Insider-Stories wird in diesem Taschenbuch der Inhalt aller Episoden erzählt. Infos über die fünf Kinofilme und die Neuauflage "Star Trek: The next Generation" (läuft übrigens ab August im ZDF) sind ebenfalls mit von der Partie. Das Buch ist als Lese-Lektüre und Nachschlagewerk zu empfehlen. *mg*

ISBN: **3-453-03901-7**
AUTOR: **Ralph Sander**
Verlag: **Heyne**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Welt in den Lüften

Wie verändert sich das menschliche Leben unter extremen Bedingungen? Larry Niven geht auch in seinem neuen Roman dieser Frage nach. Riesige, schwebende Pflanzen haben sich in einer Gaswolke um einen Neutronenstern gebildet. Auf diesen grünen Inseln siedeln die Überlebenden einer Meuterei. Ihr abgeschiedenes, ruhiges Dasein wird jäh unterbrochen, als sie in ihrer Welt fremde Lebewesen entdecken. *vw*

ISBN: **3-404-24121-5**
AUTOR: **Larry Niven**
Verlag: **Bastei Lübbe**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG: für Fans



Charity

Im Jahre 1998 taucht am Rande unseres Sonnensystems ein fremdes Raumschiff auf. Es antwortet nicht auf Funkanfragen oder andere Signale, rast aber mit unglaublicher Geschwindigkeit auf die Erde zu. Es wird eine Elitegruppe der Space Force zusammengestellt, welche dem Schiff entgegenfliegt und es untersuchen soll, um gegebenenfalls Kontakt mit möglichen Außerirdischen aufzunehmen. Der Anführer der Gruppe ist Captain Charity Laird, eine Frau, der beste Pilot der Space Force.

Das riesige Schiff gibt auch beim Näherkommen keinen Mucks von sich. Ein Teil der Gruppe wagt sich in das Innere des Schiffs. Sie finden eine riesige Halle, mit merkwürdigen, auf dem Boden montierten Gebilden vor. Ansonsten ist die Halle völlig leer. Keine Aliens, keine Antriebsaggregate, keine Navigationskontrollen – nichts.

Es kommt, wie es kommen muß: Das Schiff landet auf der Erde. Keiner rechnete jedoch damit, daß aus dem Schiff Horden spinnenähnlicher Monster kriechen würden, die alles und jeden angreifen. Wer ahnte denn schon, daß diese merkwürdigen Gebilde reinrassige Teleporter sind. Charity gerät in einen Strudel von Ereignissen. Sie soll sich von New York aus zur Space-Force-Hauptbasis durchschlagen, um dort den amtierenden General zu unterstützen. Ihr Weg führt sie durch ein zerbombtes Amerika, in dem sich die Menschen in einem aussichtslosen Kampf den Aliens stellen. Die Space-Force-Basis wird jedoch kurz nach Charitys Ankunft eingenommen, so daß ihr einziger Ausweg die noch in der Erprobung befindliche Kälteschlafkammer ist.

Wer gerne actionreiche und mitreißend erzählte Science-fiction liest, der sollte sich an Charity versuchen. Einmal angefangen zu lesen, trennt man sich ungern von der spannungsgeladenen Lektüre. Neben dem ersten Buch "Die beste Frau der Space Force" gibt es bis her vier Folgebände. *hf*

ISBN 3-404-23096-5
AUTOR: **Wolfgang Hohlbein**
Verlag: **Bastei-Lübbe**
Preis: **6,80 Mark**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Schwert-Schwung: "Rastan II" greift die PC-Engine-Besitzer an.

Hello gentleman, glad to see you, I didn't touch anything.

...trained in the latest combat techniques...

Abenteuer-Aufbruch: "Operation Stealth" bietet eine spannende Story

The Daily Chronicle

January 1 1904

MURDER!

Sleuth is called in to investigate foul play at Ghastley Grange

Krimi-Kulisse: Hobby-Detective dürfen "Murder" entgegenfiebern

In knapp einem Monat ist es wieder soweit: Die neue *POWER PLAY* liegt am Kiosk. Im großen Testteil werfen wir u.a. einen Blick auf U.S. Gold's spannendes Mörderspektakel **"Murder"**. Außerdem dürfte das Adventure **"Operation Stealth"** endlich testbar sein. Eventuell werden wir Euch über das Science-fiction-Spektakel **"Space Quest IV"** berichten können. Wer bei schwierigen Spielen nicht weiterkommt, dem seien unsere 32 Seiten mit Power-Tips ans Herz gelegt. An der Videospiel-Front stehen Tests von **"Super Monaco Grand Prix"** fürs Sega Mega Drive und das Master System an. PC-Engine-Fans dürfen sich auf die Umsetzung des Klassikers "Xevious" freuen und mit **"Rastan Saga II"** durch den Urwald waten. Außerdem berichten wir über Segas tragbares Handheld-Videospiel, den **"Game Gear"**. Für Nintendo-Besitzer wird's ein beinharter Monat: **"Double Dragon II"** kommt.



14. September 1990

Ultima V

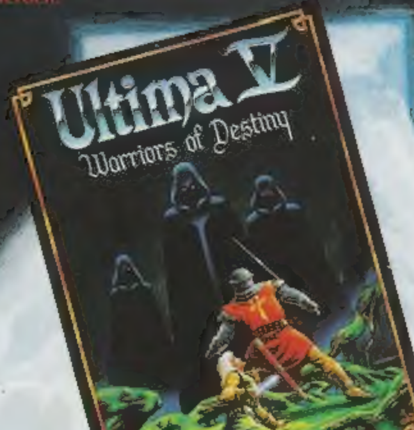
Das Warten ist vorbei – doch das Abenteuer beginnt erst!

Mehr als zwei Jahre war es in Arbeit. Jetzt endlich setzen die Warriors of Destiny im Bereich der Rollenspiele einen völlig neuen Standard: eine detaillierte Reise in die Welt des Rollenspieles verbunden mit einem spannenden Abenteuer.

Ultima V ist für jeden Typ von Rollenspieler geeignet. Warriors of Destiny wird den Neuling fesseln und den Experten herausfordern.

Höhepunkte von Ultima V:
- Faszinierende Zweikämpfe verbunden mit tollen Zaubereien.
- Maximierung der Geschicklichkeitsanforderungen.
- Noch bessere Grafiken, Animationen und Sound-Effekte.
- Hunderte von realistischen Gestalten, die Sie immer wieder zu neuen Dialogen und Auseinandersetzungen animieren werden.

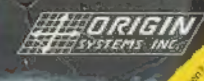












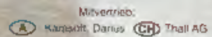
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (bitte ankreuzen) □ C 64 □ Atari ST □ Amiga □ IBM □ Sonstiges
Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Vertrieb



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 0 21 01/60 70


Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

Zeit-Geschichte!

BACK TO THE FUTURE PART II

Das offizielle Computerspiel zum Film








Für Amiga, MS-DOS, Atari ST, C-64 und CPC



Mirrorsoft